GRY VIDEO I KONSOLE

PAŹDZIERNIK 2010 / 10/2010

新プラ

NEO PLUS

CENA: 9.99 zł (w tym 7% vat)

PS3 | XBOX 360 | [illegible]S VITA | Wii | 3DS | iOS

37 RECENZJI NOWYCH GIER

CO SŁYCHAĆ W GRACH?

CZOŁOWI POLSCY MUZYCY I DŹWIĘKOWCY OPOWIADAJĄ O SWOJEJ PRACY

www.neogo.pl
9 771505 820103 10
NR 151 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

SINGLE - MULTI - KOOP
GRALIŚMY NA PS3 i X360

BATTLEFIELD 3™

DARK SOULS | GEARS OF WAR 3 | DEAD RISING 2: OFF THE RECORD | F1 2011 | FIFA 12
ICO & SHADOW OF THE COLOSSUS HD | SYNDICATE | I AM ALIVE | TOKYO GAME SHOW

18 ™
www.pegi.info

Gra kompatybilna z 3D

PlayStation Network

CLASSICS HD

GOD OF WAR

COLLECTION VOLUME II

ZAGRAJ
W OBYDWA KLASYKI
– TERAZ PO RAZ PIERWSZY
NA JEDNEJ PŁYCIE BLU-RAY.

CHAINS OF OLYMPUS

DUCH SPARTY

GRY SĄ TAKŻE DO POBRANIA Z
PLAYSTATION STORE

DWA RAZY WIĘCEJ DESTRUKCJI

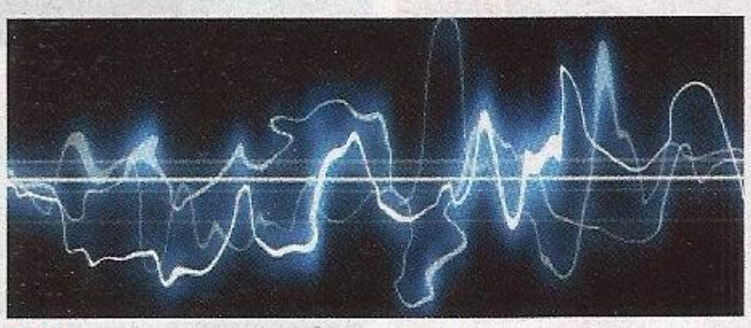
POZNAJ MROCZNE SEKRETY PRZESZŁOŚCI KRATOSA W DWÓCH PRZYGODACH GOD OF WAR PO RAZ PIERWSZY PRZYSTOSOWANYCH DO MOŻLIWOŚCI PLAYSTATION 3. DOSTĘPNE SĄ W STEREOSKOPOWYM 3D, W JAKOŚCI HD I Z OBSŁUGĄ TROFEÓW. GRA GOD OF WAR: DUCH SPARTY JEST W PEŁNEJ POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ. W ROLĘ KRATOSA WCIELIŁ SIĘ BOGUSŁAW LINDA.

PS3
PlayStation 3

SONY
make.believe

menu #151

SPECJAŁ



38 Co słychać w grach
Kompozytorzy i inżynierowie dźwięku opowiadają nam o swojej pracy przy grach

44 Battlefield 3
Graliśmy w najbardziej oczekiwany shooter tej jesieni na konsolach

NEWSFLASH

06 Tokyo Game Show 2011
Megaraport z tegorocznej edycji japońskiej wystawy

10 Sprzedaj nam grę
Na tapecie Silent Hill: Downpour

16 Wywiad: Tate Interactive
Polacy piszą grę na PlayStation Vita!

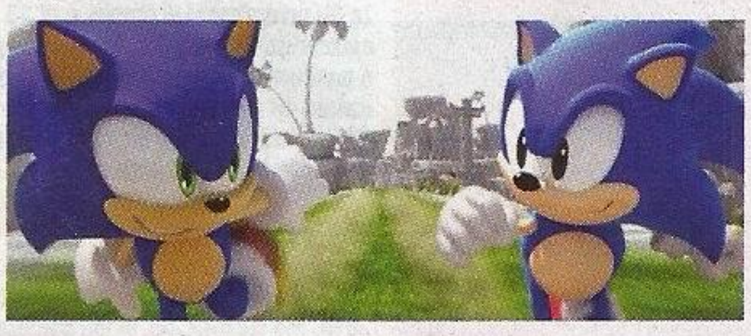
17 Versus
Czy renderowane trailery pomagają grom?

18 Wywiad: Marek Chyrzyński
Rozmawiamy z dyrektorem generalnym największego pod względem ilości tytułów dystrybutora gier w Polsce

22 Zaglądając w przyszłość
Co wiemy o konsolach nowej generacji? Plotki, fakty i opinie zebrane w jednym materiale

28 Wywiad: Rafał Gosieniecki
Wiedzieliście, że to Polak projektował potwory w Shadows of the Damned?

36 Horyzont
Nadciąga więcej gier, niż jesteście w stanie ograć



ZAPOWIEDZI

12 Sonic Generations
12 Rayman Origins
14 I Am Alive
20 Counter–Strike: Global Offensive
26 Syndicate

STAŁE

30 Ore no [Game] Nikki
Felieton Jakuba Teppera

32 Po drugiej stronie lustra
Felieton Tomka Kreczmara

34 Świat według nerda
Felieton Quentina

24 Charts
Co najlepiej sprzedaje się w Polsce i na świecie

50 Recenzje
Felieton Miela otwierający recenzje

86 Retroplus
DrMax zagłebia się w mroczne wieki konsolowego grania. Plus felietony Kroogera i Martineza.

94 FAQ³
Korespondencja z redakcją, ciekawostki z NEOgo.pl i forum

98 Finisher
Punchliner Grabarza na zakończenie

RECENZJE

59 BloodRayne: Betrayal
82 Burnout Crash!
59 Crimson Alliance
51 Crazy Machines Elements
52 Dark Souls
74 Dead Island
60 Dead Rising 2: Off The Record
69 Driver: Renegade 3D
76 El Shaddai: Ascension of the Metatron
83 Fallout: New Vegas – Lonesome Road
66 F1 2011
70 FIFA 12
54 Gears of War 3
84 Gears of War 3 //Online
78 God of War: Collection vol. 2
68 Gunstringer
79 Hole in the Wall
64 ICO & Shadow of the Colossus – Classics HD
79 Iron Brigade
73 Leedmes
73 Mortal Kombat: Arcade Kollection
62 NHL 12
62 Radiant Silvergun
62 Red Bull X Fighters World Tour
51 Renegade Ops
83 Resident Evil 4 HD
51 Rock of Ages
62 Rotastic
58 Supremacy MMA
85 Resistance 3 //Online
63 Rise of Nightmares
73 SkyDrift
72 Star Fox 3D
69 Super Monkey Ball 3D
73 The Baconing
51 Ugly Americans: Apocalypsegeddon
80 Warhammer 40,000: Space Marine

Battlefield 3, muzyka i dźwięk w grach oraz grubo ponad 30 recenzji. Sezon w pełni!

Bardzo czekamy, podobnie jak większość graczy, na nowego Battlefielda. DICE do spółki z EA trailerami i kreowaniem całej tej fantastycznej otoczki zrobili nam spory apetyt na najnowszą cześć swojej wielkiej serii. Do tej pory nie znaliśmy jednak zbyt wielu konkretów o wersji konsolowej, skorzystaliśmy więc z okazji i udaliśmy się (a właściwie Mielu udał się) do Paryża, gdzie Szwedzi pokazywali wszystkie tryby w akcji na konsolach. Jak prezentuje się Battlefield 3 na PlayStation 3 i Xboksie 360 – przed premierą gry przeczytacie o tym w specjalnym raporcie.

Drugi konkretny materiał dotyczy muzyki i dźwięku w grach. Od jakiegoś czasu chodził mi po głowie artykuł o tym, często niedocenianym aspekcie naszego ulubionego hobby. A ponieważ mamy w Polsce wiele studiów, które zyskały i wciąż zyskują na świecie uznanie, zwróciliśmy się do nich z prośbą o odpowiedzi na kilka pytań. Efekt przerósł nasze oczekiwania, a opowieści muzyków i dźwiękowców są pełne pasji i niezwykle ciekawe. W artykule zamieściliśmy tylko część z nich, a jeśli zaciekawił Was ten temat, zapraszamy w kolejnych dniach na naszą stronę NEOgo.pl, na której po kolei będziemy publikowali pełne wywiady z wszystkim naszymi rozmówcami.

W październikowym numerze wystawiamy oceny ponad trzydziestu grom; to był miesiąc zarywania nocek i nie wygląda na to, żeby kolejne były pod tym względem lżejsze. Pojawiła się nawet dziesiątka, którą uzyskała jedna z najbardziej hardcore'owych gier wszech czasów. Tak, nie boimy się tego przyznać – ciągle kochamy hardcore'owe pozycje i w dobie casualizacji wszystkiego, co możliwe, będziemy jeszcze bardziej je pieścić i starać się Wam je rekomendować, oczywiście o ile będą tego warte. Oczywiście te gry nie zawojują list sprzedaży, na których królować będzie – jak co roku – Call of Duty, ale nie warto całkowicie o nich zapominać i choć raz na jakiś czas taką grę kupić. W obliczu tego, o czym pisze Martinez w swoim felietonie, to mogą być ostatnie lata naprawdę ambitnych wysokobudżetowych projektów. Bo może być też tak, że szukając prawdziwej innowacji będziemy zmuszeni mazać palcem po dotykowym ekranie iPhone.

Na razie jednak odsuwamy od siebie czarne myśli i szykujemy się do kilku miesięcy prawdziwej uczty. Zapraszam do lektury i do przeczytania za miesiąc! //Gulash

Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
ciężko było

Demon's Souls było tylko rozgrzewką przed tym, co czeka śmiałków w Dark Souls. Nowe mechanizmy w FIFA 12 sprawiają, że gra jest trudniejsza i trzeba poświęcić więcej czasu, by wymiatać. ICO i Shadow of the Colossus są, na pierwszy rzut oka, grami niełatwymi ze względu na wiele rzeczy. Zmierzam do tego, że marzy mi się renesans gier trudnych. Mam dość celowniczków na szynach w stylu Call of Duty, chcę powrotu prawdziwych wyzwań w grach. Oby więcej takich ruchów.

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
nie ma takiej szajki, jak ta

Postanowiłem sprawdzić, czy po ponad 8 latach w N+, Kaxi wciąż jest najmłodszy z ekipy. Zebrałem daty urodzin całej bandy i oto, co wyszło. Najstarszy jest Gulash. Drugi jest Fax. Za nimi – z jednego rocznika – Sasori i Blizz, ale Sas już po 30 a Blizz jeszcze czeka. Dalej niżej podpisany, czyli Mielosław, a rok młodszy – Maksisław. Od ćwierć wieku „wygrywa" Gonzo i na placu boju zostaje dwóch – Kaxi i Tadeg. Chwila napięcia i... Kaxi jest starszy! Czyli nie będzie acziwa. Ale było bardzo blisko.

GRZEGORZ BROL // FAX
diabełek trzy

Chwila zadumy i kolejna gra. I kolejna. W tym miesiącu grałem codziennie i tak będzie do końca roku, a może i pierwszego kwartału przyszłego. Wspaniały czas dla graczy, ale wolałbym kilka tytułów skończyć w wakacje i teraz od czasu do czasu się wyspać. Na szczęście nie dostałem zaproszenia do betatestów Diablo III, co ma ponoć związek z konsolowym charakterem N+. Może i lepiej, bo przecież musiałbym zagrać. Wszystkimi postaciami. Po trzy razy. Zaprosić kolegów. Pokazać. Powspominać...

KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi
failtember

W obliczu kolekcji God of War i Metal Gear Solid zaczynam zastanawiać się, jaki sens ma kupowanie Vity dla nowego Uncharted, skoro niemal pewne jest, że za jakiś czas będzie do ściągnięcia na PS3 z PSN albo zostanie wydany w jakiejś kolekcji. Mówi się, że nie ma co kupować handheldów Ninty w momencie premiery, bo za rogiem zawsze czai się bardziej dopracowany model. Z Sony jest tylko nieco inaczej: (prawdopodobnie) nie ma co kupować ich gier na handheldy, bo w końcu wyjdą na stacjonarce.

ANDRZEJ MĄDRZAK // DrMax
the waiting game

Za oknem ciemno, sąsiad z góry uprawia niszowy sport ekstremalny znany jako całodobowy remont mieszkania, a ja siedzę i klepię w klawisze. Napisałbym, w co ostatnio się zagrywam, ale prawda jest taka, że ostatnio bardziej czekam, niż gram. Na co tak czekasz – spytacie? Ano na Arkham City, które – mam nadzieję – zostawi w tyle wspaniałego poprzednika. Albo na Skyrim, który może stać się tą odsłoną Elder Scrolls, która wessie mnie na całego. A najbardziej na zamówione wysyłkowo C-4. Dla sąsiada.

PAWEŁ KAZIMIERCZAK // Gonzo
polecie

Jeśli w następnym numerze nie znajdziecie moich tekstów, to znaczy że prawdopodobnie trafiłem „szóstkę" w totolotka i jestem w trakcie wydawania kolejnego miliona z 50. Albo gram w Batman: Arkham City. Albo prowadzę ogólnopolską kampanię przeciwko regeneracji wątroby. W każdym razie zima zapowiada się gorąco i obiecuję, że nawet nie wspomnę o nadciągających mrozach, chyba że w kontekście „Milionów monet" na imprezach. Narzekanie zostawiam Koterskiemu i jego nowemu filmowi „Baby są jakieś inne".

MICHAŁ SZYMCZAK // sasori
dieta cud

No i Heroes III ponownie poleciał w odstawkę, a w salonie znów da się słyszeć startujący helikopter, czyli słodki ryk trzystaseśćdziesiątki. Menu w ostatnich dniach mam następujące: najpierw mocna kawa w postaci Dead Island (Who do you voodoo, bitch!), która pompuje adrenalinkę jak mało co. Później na uspokojenie kremówka papieska, czyli Battle vs. Chess. Na zakończenie szklaneczka Deus Ex: Bunt Ludzkości, zarówno mocnej jak i aromatycznej gry. Jesienna orgia grania rozpoczęta!

RAFAŁ BARANOWSKI // Tadeg
poznański koszmar budowlany

Batalia z sesją poprawkową zakończona zwycięstwem! Z jednej strony szkoda, że wakacje się skończyły, ale z drugiej, nareszcie do Poznania wrócili wszyscy znajomi (ekhm, znajome). No i zdaje się też, że milion świetnych gier ma wyjść, dobrze słyszałem? Po GoW3 najbardziej czekam na Batmana, Assassina, Mario na 3DSa i nowego profesora Laytona. Poszedłem też do kina na Johny English: Reaktywacja – nie jest tak śmiesznie, jak w oryginale, ale mi się podobało. Dobra parodia Bonda nie jest zła.

Special Guest Stars: Krooger, Grabarz, Jakub Tepper, Martinez, Quentin, Tomek Kreczmar

Numer 151 // **październik** 2011
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki
//gulash@neo-plus.pl
Z-ca red. nacz: Michał Mielcarek
//mielu@neo-plus.pl
Redaktor, WWW: Grzegorz Brol
//fax@neo-plus.pl

Współpracują: Rafał Baranowski, Krzysztof Janicki, Paweł Kazimierczak, Miłosz, Andrzej Mądrzak, Michał Szymczak, Adam Zdanowski
Hall Of Fame: Anek, Banan, Brat, Flik, Janush, Joseph, Marcellus, Matt, Merlin, Nolster, Origin, OG, Oskar, Qoora, Qsh, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna: IDG
Korekta: Big Pun
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Ursynowska 24/26 lok 26
02-605 Warszawa

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neogo.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

LICZBY MIESIĄCA

13 – milionów dolarów „stracili" Quantic Dream w wyniku sprzedaży używek Heavy Rain. Temat powraca jak bumerang i szybko nie zejdzie na drugi plan. To może czas wydać te obiecane a zaginione w akcji DLC?

28 – procent użytkowników 3DSa uważa, że 3D przeszkadza w graniu, a aż 13 całkowicie wyłącza ten efekt i ani myśli o ponownym włączeniu. Tylko 22 procent uznało, że zabawa jest lepsza w 3D. Nastały ciężkie czasy dla Ninty. Czy ciało Reggiego było na to gotowe?

95 – procent. O tyle mniejsze były przychody Zyngi w drugim kwartale 2011 w stosunku do tego samego okresu 2010. Nie cieszcie się, to nie początek końca casualowych popierdółek. Po prostu firma nie wydała żadnej gry w tym okresie.

145 – poziom, 1900HP i wszystkie umiejętności na 99 poziomie, miały czarne fantomy, ścigające graczy, którym udało się zdobyć Dark Souls przed premierą i grali w sieci. Genialny pomysł, lepsze to niż ban-hammer. A każdy fan chciałby takiego mitycznego stwora spotkać choć raz.

DOŁĄCZ DO NAS NA facebook NOWY KANAŁ TVUltima NA YouTube

NAJLEPSZE GRY

EKSPRESOWA WYSYŁKA*

* wysyłka kurierska w cenie Poczty Polskiej

ULTIMA.pl
Świat Elektroniczne Rozrywki

ul. Chłodna 35/37 paw.7 00-867 Warszawa

Teraz Ultima
W KATOWICACH!
ul.Tysiąclecia 15
(na wysokości Żyrafy)
szczegóły na www

email: ultima@ultima.pl tel: (22) 485-52-11 www.ultima.pl

ODBIÓR W 340 PACZKOMATACH GRATIS!

EDYCJA LIMITOWANA ~~239,90 zł~~ **199,90 zł**

* wersja PC dostępna w cenie 129,90

EDYCJA ANARCHY ~~239,90 zł~~ **189,90 zł**

* wersja PC dostępna w cenie 189,90

WYSYŁKA GRATIS!

SUPER CENA ~~229,90 zł~~ **179,90 zł**

* wersja PC dostępna w cenie 119,90

SUPER CENA ~~199,90 zł~~ **179,90 zł**

* edycja kolekcjonerska dostępna w cenie 349,90

PREORDER ~~229,90 zł~~ **179,90 zł**

* wersja PC dostępna w cenie 109,90

EDYCJA KOLEKCJONERSKA ~~229,90 zł~~ **329,90 zł**

PS3 360GB SUPER CENA ~~1099,90 zł~~ **999,90 zł**

EDYCJA KOLEKCJONERSKA ~~239,90 zł~~ **199,90 zł**

Oficjalny Headset SONY 7.1

IDEALNY DO PLAYSTATION 3 ~~499,90 zł~~ **439,90 zł**

CHIBA, 15-18 WRZEŚNIA

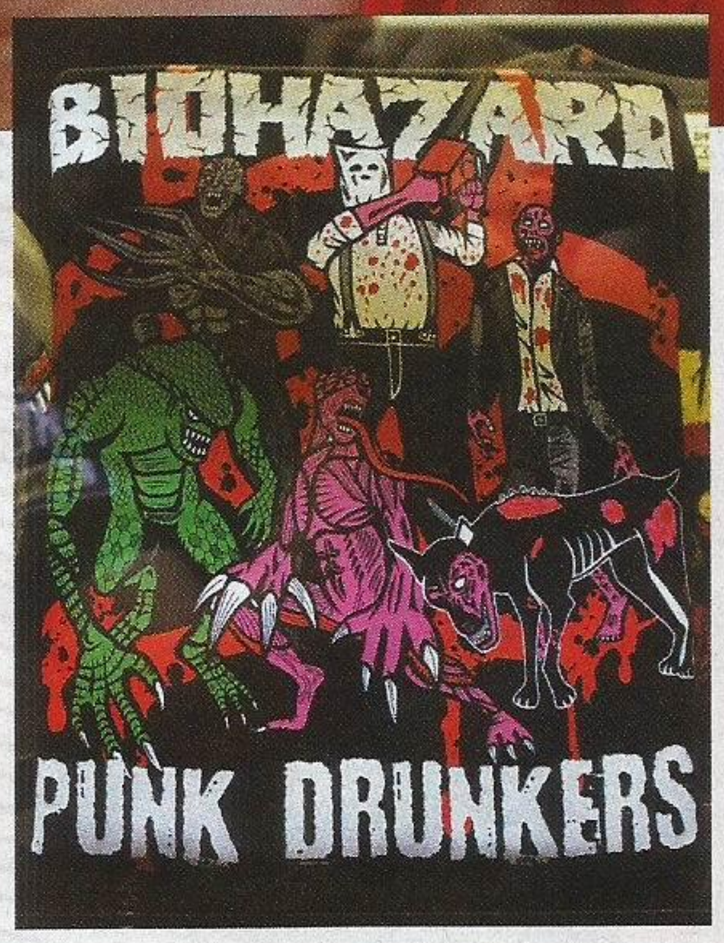
Tokyo Game Show 2011

Po chudszych latach, wystawa TGS odzyskała blask za sprawą nowych handheldów. Do Makuhari Messe przybyła rekordowa liczba graczy

Dokładnie 222668 osób przewinęło się przez hale Makuhari Messe znajdujące się w Chibie, niedaleko Tokio. Skąd takie zainteresowanie imprezą? Pierwszy publiczny pokaz PlayStation Vita w Japonii. Kolejki były tak długie, że organizatorzy musieli prosić, by nie ustawiał się już nikt więcej, bo i tak nie zdążyłby zagrać przed zamknięciem hal. Bez przeciągania, przechodzimy do mięska. Zaczynamy oczywiście od Sony i PS Vita.

VITA, GWIAZDA TGS

PlayStation Vita zadebiutuje w Japonii 17 grudnia 2011. W dniu premiery gracze będą mogli wybierać spośród 26 tytułów, a do marca 2012 ma być ich dostępnych około stu. Część z nich to typowe japońskie dziwactwa; symulatory kolejek, zabawki edukacyjne i układanki, ale nie zabraknie hitów od pierwszoligowych wydawców. W pierwszej kolejności chcielibyśmy zagrać w Uncharted: Golden Abyss, Ultimate Marvel vs. Capcom 3, Ridge Racer oraz BlazBlue: Continuum Shift Extend. Na naszej liście prezentów pod choinkę znalazłyby się także F1 2011, Tales of Innocence R, Disgaea 3: Return oraz Virtua Tennis 4, w którym będzie można zeskanować własną twarz i użyć jej w edytorze zawodników. Sony udało się zgromadzić bardzo znane marki na start nowej konsoli, choć to głównie małe wersje gier ze stacjonarek. Potwierdzają to kolejne tytuły startowe: Dynasty Warriors Next, Michael Jackson: The Experience, Hot Shots Golf oraz Dream Club Zero Portable (konwersja z X360). Większość będzie wykorzystywała unikalne możliwości konsoli, czyli dotykowy ekran, Wi-Fi, AR oraz funkcję Near. Całkowicie nowe będą Lord of Apocalypse (jRPG akcji od Square Enix z koopem dla czterech osób) i Dark Quest: Alliance – hack'n'slash od Ubisoftu. Warto jeszcze wspomnieć o Army Corps of Hell (Pikmin w piekielnych klimatach) oraz opisywanych w poprzednich numerach NEOplus Gravity Daze i Little Deviants.



PlayStation Vita zadebiutuje w Japonii 17 grudnia 2011. W dniu premiery gracze będą mogli wybierać spośród 26 tytułów, a do marca 2012 ma być ich dostępnych około stu

Capcom zmusi nas do zakupu kropli nawilżających oczy, dostarczając przepiękne i eksplodujące kolorami Ultimate Marvel vs. Capcom 3. A co z Monster Hunterem? Wydawać by się mogło, że seria, która stała się kulturowym fenomenem na PSP doczeka się wersji na Vitę. Tymczasem Monster Hunter 4 został potwierdzony jedynie na 3DS. Hiroshi Kawano, prezydent SCE Japan, powiedział, że nie wie dlaczego tak się stało. Capcom również nie komentuje sprawy.

Sony na razie nie rozpacza z tego powodu i zapowiada kolejne gry. Wyliczankę trzeba zacząć od remake'a Final Fantasy X w HD. Yuna i Tidus powrócą zarówno na PS3 jak i na PSV. A poza tym doczekamy

Neversoft, ojcowie serii Tony Hawk's i Guitar Hero, pracują nad strzelaniną FPP... Battlefield 3 na PS3 będzie miał czasową wyłączność na DLC...

się: Street Fighter X Tekken (Capcom nie ujawnił jeszcze wszystkich postaci, ale już zapowiedział DLC), Ragnarok Odyssey, WipEout 2048, Ninja Gaiden Sigma z 2007 roku z nowymi trybami rozgrywki, strojami i broniami, Dragon's Crown, Persona 4: The Golden oraz Zone of the Enders i Metal Gear Solid HD Collection (również na PS3). Kolejne marki, które są rozpoznawalne na całym świecie to LittleBigPlanet, Rayman oraz Lumines. Zagramy także w nowe wersje takich serii jak Ys, Gundam, Katamari i Super Monkey Ball. Ponadto będą jRPGi, strzelaniny i najróżniejsze symulatory od Konami, Cave, czy Marvelous Entertainment. I co najważniejsze, wszystkie te tytuły da się sprowadzić z Japonii, gdyż Sony oficjalnie potwierdziło brak zabezpieczeń regionalnych w Vicie.

Nintendo we współpracy z Capcomem wytoczyło dwie olbrzymie armaty. Monster Hunter Tri trafi na 3DSa w okolicach premiery Vity. Zaprezentowano też zwiastun Monster Hunter 4, również zmierzającego na handhelda Nintendo

PŁAĆ I GRAJ

Humor popsuły nam informacje o wytrzymałości baterii. Wystarczy na 3-5 godzin gry na domyślnych ustawieniach konsoli (offline, standardowa jasność ekranu, wyłączony bluetooth i Wi-Fi), 5 oglądania filmów i 9 słuchania muzyki. Aż 2 godziny i 40 minut potrwa pełne naładowanie baterii. Yoshida wypowiedział się także i w tym temacie, zapowiadając dodatkowy zestaw baterii. Dzięki niemu nie zanudzimy się na śmierć jadąc pociągiem z Warszawy do Gdańska (ok. 8 godzin)...

Data premiery akumulatorków i ich cena nie są znane, ale raczej nie będą one tanie, skoro Sony słono liczy za podstawowe akcesoria do PSV. 4GB karta pamięci to wydatek rzędu 90 złotych, a 32GB wyceniono na prawie 400zł. Dodatkowy kabelek USB ma kosztować 50zł (jeden dostaniemy z konsolą i zasilaczem, więc lepiej go nie zgubcie), ładowarka ponad 70 peelenów, za stację dokującą z kilkoma wyjściami m.in na głośniki trzeba będzie wydać 120 złotych. Doliczcie do tego 116zł (oryginalne słuchawki) i kolejne 30 za folię ochronną na ekran. To ceny japońskie, czekamy na oficjalny europejski cennik. Nie nastawiajcie się jednak na tanie granie, gdyż choćby dwie taryfy mobilnego internetu poprzez 3G w Japonii są bardzo wysokie, o czym szerzej pisze Jakub Tepper w swoim felietonie.

Dowiedzieliśmy się więcej na temat Rozszerzonej Rzeczywistości, która została rozdzielona na dwa typy. Wide Area AR pozwala na równoczesne wykorzystanie kilku kart. W trakcie konferencji Sony zaprezentowano stół zastawiony śniadaniem, który zamienił się w pole bitwy pomiędzy kilkoma czołgami. Z kolei w Markerless AR nie trzeba używać markerów, bo wystarczy skorzystać z ekranu dotykowego. Małpy z Ape Escape pojawiały się w punktach wskazanych przez gracza i uganiały się za bananami.

Tokyo Game Show rządzi się swoimi prawami i ciężko oczekiwać informacji dla Starego Kontynentu, dlatego wciąż czekamy na oficjalną datę premiery Vity w Europie. Najważniejsze, że listy gier pękają w szwach, a na dodatek będziecie mogli nadrobić zaległości z pierwszej kieszonki Sony. Czeka na Was kilkaset gier, które będą działały w wyższej rozdzielczości i dostaną wsparcie dla drugiego analoga.

DRUGIE NARODZINY 3DS

Nintendo tradycyjnie nie uraczyło Makuhari Messe swoją obecnością. Zamiast tego, na kilka dni przed imprezą zorganizowało konferencję, na której zaprezentowano kilkadziesiąt tytułów zarówno od N, jak i od niezależnych wydawców. Ci drudzy potem wystawiali je również na

TGSie, dlatego zdecydowaliśmy się włączyć oba wydarzenia do jednej relacji.

Konferencję można podsumować jako przyznanie się do błędów i próba ich naprawienia. Błędem było zaprojektowanie handhelda bez drugiego analoga i wypuszczenie go na rynek już w marcu, bez wsparcia największych hitów. Satoru Iwata i spółka chcą się poprawić, zanim wystartuje Vita, dlatego zaprezentowali przebogate portfolio tytułów, które powinny chronić 3DSa przed kurzem co najmniej do drugiej połowy przyszłego roku.

Nintendo we współpracy z Capcomem wytoczyło dwie olbrzymie armaty. Usprawniona wersja Monster Hunter Tri z Wii trafi na 3DSa w okolicach premiery Vity. Zaprezentowano też zwiastun Monster Hunter 4, również zmierzającego na handhelda Nintendo. Dano tym samym graczom do zrozumienia, iż w tej generacji seria znalazła sobie dom na sprzęcie firmy hydraulika. By zrozumieć wagę tego oświadczenia, wystarczy spojrzeć na liczby: każda inkarnacja tej serii na PSP pojawiła się w japońskich rocznych top 10 i przebiła granicę czterech milionów sprzedanych kopii. To obecnie najpopularniejsza seria

SEGA na TGS

Przed TGSem pojawiła się plotka, że SEGA zaprezentuje Bayonetta 2, ale nic takiego nie miało miejsca. Trzymamy kciuki, by gra jednak ukazała się, bo pierwsza część była rewelacyjna. Bardzo lubimy Platinium Games i podobał nam się Mad World, dlatego cieszymy się, że prace nad Anarchy Reigns zmierzają w dobrym kierunku. Zaprezentowane urywki rozrywki pozwoliły zajrzeć na chwilę do trybu fabularnego, w którym pierwsze skrzypce grają Jack z MadWorld oraz nieco zniewieściały Leo. Ich misje w dużej mierze będą oparte na pojedynkach jeden na jednego z bossami i innymi bohaterami. Szkoda tylko, że jeśli chodzi o tryby sieciowe, wciąż wiemy zaledwie o Tag Team (dwuosobowe zespoły) i Battle Royale (dużo wojowników, każdy sam). Liczymy na jakąś innowację w tym temacie.

Fani cover-shooterów powinni zapamiętać nazwę Binary Domain. Powalczymy z hordami robotów w Tokio z roku 2080. Mechanizmy rozgrywki zapożyczono z Gearsów, ale dodano też kilka autorskich pomysłów, w tym wydawanie komend członkom zespołu i tworzenie więzi z nimi (np. zdobywanie zaufania).

gier w Kraju Kwitnącej Wiśni. Nie mamy wątpliwości, że Vita dostanie w końcu swojego MonHana, ale MH3G i majaczący na horyzoncie MH4 z pewnością bardzo pomogą konsoli Nintendo w Japonii.

Camelot dostarczy w przyszłym roku nowe Mario Tennis, które na chwilę obecną wygląda niemal identycznie jak poprzednia odsłona na GCN (potem skonwertowana

Ninja Theory nie pracują nad Enslaved 2, bo pierwsza część sprzedała się zbyt słabo... Analitycy twierdzą, że OnLive za pięć lat pokona konsole...

na Wii). Nie czekamy z wywieszonymi językami, ale Nintendo musi mieć jakiegoś Mariana przygotowanego na przyszły rok. Więcej emocji wywołuje reaktywacja serii, która wydawała się zapomniana – Fire Emblem 3DS powróci do dwuwymiarowych sprite'ów na mapie bitwy, a modele 3D pojawią się podczas animacji ataków oraz podczas scenek przerywnikowych. Jest już tradycją, że gry z tej serii nie zachwycają grafiką, ale najnowsza odsłona wygląda lepiej niż Radiant Dawn na Wii. No i będzie kooperacja dla dwóch osób.

Nintendo do spółki z Tecmo Koei pichci kolejną część horroru Fatal Frame, o roboczym podtytule Spirit Photo. Gra zrobi użytek z kamer 3DSa i zmusi gracza do szukania duchów między innymi w jego bezpośrednim otoczeniu.

Square-Enix po raz pierwszy zaprezentowało Kingdom Hearts: Dream Drop Distance, które ma przypominać rozgrywką Final Fantasy Versus XIII. Fanów ucieszy wiadomość, że obok bohaterów Disneya i gier Square, pojawią się postacie i nawiązania do The World Ends With You, kultowego RPG „kwadratowych" na NDSa. Ciekawiej zapowiada się Bravely Default: Flying Fairy, nieoficjalny sequel do FF: The 4 Heroes of Light. Gra ma podobne projekty postaci, jednak wyróżnia się unikatowym, pięknym stylem graficznym, który łączy trójwymiarowe otoczenie z ręcznie rysowaną grafiką. Ten jRPG zrobi użytek z kart rozszerzonej rzeczywistości, choć jak na razie zaprezentowano przede wszystkim robienie fotek z każdej strony trójwymiarowemu modelowi bohaterki.

jako bohater Luigi's Mansion 2 – Nintendo zdradziło, że za produkcję odpowiada studio Next Level Games, autorzy udanych Mario Strikers i Punch Out na Wii.

Nie obyło się bez gorszych wiadomości. Kid Icarus: Uprising po raz kolejny zaliczyło obsuwę i ukaże się w pierwszej połowie 2012 roku. Najwcześniej w styczniu pojawi się MGS: Snake Eater 3D. Może to i lepiej, bo na chwilę obecną gra wygląda, jakby potrzebowała solidnej optymalizacji.

„Kwadratowi" nie pokazali na Tokyo Game Show, czyli Final Fantasy Versus XIII. Gra ominęła wszystkie wystawy w tym roku, ale producent, Yoshinori Kitase potwierdził, że zespół pracuje nad nią pełną parą

PRZESUWANIE PREMIER

Zobaczyliśmy więcej materiałów z przedgwiazdkowych hitów – Mario Kart 7 i Super Mario 3D Land. Pierwszy tytuł pozwoli na grę w sieci maksymalnie ośmiu osobom naraz. Po raz pierwszy dorzucono widok zza kierownicy, który ma idealnie współgrać z opcjonalnym sterowaniem żyroskopowym. Z kolei Super Mario ma być pierwszą gra, w której 3D zrobi różnicę. Efekt ma pomóc w ocenianiu odległości i głębi, co będzie szczególnie przydatne, gdy perspektywa oszuka mózg na zasadach znanych chociażby z Echochrome. Na początku przyszłego roku do Mario dołączy jego brat

Lineup Nintendo na 3DSa zamykały nowe zwiastuny Paper Mario i Animal Crossing, potwierdzające, że obie gry pewnie zmierzają na handhelda. Od innych wydawców zobaczyliśmy więcej materiałów z Tekken 3D Prime Edition, Ace Combat: Assault Horizon Legacy, RE: Revelations i Dragon Quest Heroes: Rocket Slime 2. Było też kilka dziwolągów, które nigdy nie opuszczą granic Japonii, oraz gier nie dla nas, pokroju symulatorów mody. Konsolka potrzebuje i takich tytułów, jeżeli chce trafić do masowego odbiorcy.

Ogólnie jesteśmy nieco spokojniejsi o przyszłość 3DSa, choć dobrze byłoby wiedzieć, czy zachodni wydawcy podzielają optymizm japońskich konkurentów.

NAMCO BANDAI

Firma od lat zarabia na fanach japońskich serii komiksów, co dobitnie podkreślał lineup na TGS. Zaprezentowano między innymi One Piece Gigant Battle 2 (DS), Dragon Ball Z Ultimate Tenkaichi (PS3/360), Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Generations (PS3/360), One Piece Pirate Musou (PS3), Saint Seiya: Sanctuary Battle (PS3), Macross Frontier: The Wings of Goodbye Hybrid Pack (PS3) oraz Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Impact (PSP). Na szczęście gracze, a szczególnie miłośnicy bijatyk, którzy stronią od anime, także mają powody do zadowolenia. Namco pokazało Tekken Hybrid na PlayStation 3, a także przepiękny Tekken 3D: Prime Edition na 3DS. Jedną z największych gwiazd firmy był bez wątpienia Soulcalibur V, który powstaje przy współpracy z CyberConnect 2, czyli zespołem znanym z serii Naruto. Daishi Odashima, producent SCV wspomniał o ewentualnym DLC w postaci... poprzednich części serii! Zdradzono także, że za ścieżkę dźwiękową odpowiadają artyści pracujący nad Dragon Age oraz God of War III. Japończycy nie zapomnieli o asach lotnictwa, prezentując Ace Combat: Assault Horizon (PS3/360) i Ace Combat: Assault Horizon Legacy na 3DSa. Obie gry wyglądają doskonale, a wersja na konsolkę Nintendo zostanie wydana na początku 2012 roku. Z kolei najnowsze dziecko Sony dostanie od Namco Bandai w dniu premiery kolejną część serii Ridge Racer. Na PlayStation Vita zobaczymy także Shinobido 2: Tales of the Ninja i Katamari Damacy.

Forza Motorsport 4, podobnie jak Gears of War 3, będzie wykorzystywać Season Pass... Uncharted 3: Oszustwo Drake'a pojawi się w zestawach z PS3...

Trigger, jego włosy stają się białe, tak jak to zawsze powinno być. Nic nowego o grze nie powiedziano, można było rzucić okiem na parę nowych lokacji, z których wyróżniało się przede wszystkim iskrzące się tysiącem światełek wesołe miasteczko, skąpane w świetle zachodzącego słońca.

Ostatnie dwie gry, jakie przywiózł ze sobą Capcom to Sengoku Basara 3 Utage oraz Street Fighter x Tekken. Pierwszy to rozbudowana wersja trzeciej części slashera, który czerpie garściami z Dynasty Warriors. Gra zmierza na PS3 i Wii i raczej nie opuści granic Japonii. Za to prezentacja SFxT ujawniła obecność nowej techniki nazwanej Pandora Mode. W walce dwóch na dwóch, jeśli energia jednego z wojowników spadnie poniżej 25%, gracz może poświęcić jego życie. W zamian druga postać z drużyny otrzyma niewyczerpywalny pasek super combo – trudność polega na tym, że będzie tylko kilkanaście sekund na wykorzystanie przewagi, a po tym czasie wojownik padnie. Dziwaczny pomysł.

Do grona kolekcji w wysokiej rozdzielczości Konami dołącza trzeci gracz pod postacią Zone of the Enders HD Collection – miło zobaczyć, że druga wielka seria Hideo Kojimy powraca do życia

Expansion Slide Pad

Potwierdziły się plotki i Expansion Slide Pad stał się ciałem. Powiedzieć, że to drugi analog do 3DSa, to za mało. To niemal cały joypad, do którego wpina się handhelda, przez co staje się on dużo mniej przenośny, za to wygodniejszy. Poza drugim analogiem umieszczonym po prawej stronie, przystawka dodaje po dwa przyciski na grzbiecie po obu stronach. Niestety, sprzęt zaprojektowano tak, że po podłączeniu ekran konsoli nie jest idealnie na środku. Jakby tego było mało, Expansion Slide Pad potrzebuje baterii-paluszka, zapewne po to, by nie zmniejszać i tak pozostawiającej sporo do życzenia żywotności baterii konsoli.
Dodatkowy analog powinien być tani. W Japonii kosztuje równowartość 60zł. Nie zanosi się też, by w najbliższym czasie stał się obowiązkowy. Wykorzysta go kilka gier od niezależnych wydawców (Resident, Monster Hunter, MGS, Ace Combat, Dynasty Warriors i Kingdom Hearts), ale żadna z nich nie będzie wymagała go do zabawy.
Gdy już szum i lament po zapowiedzi ESP ucichł, Nintendo potwierdziło także porządny update dla 3DSa przed końcem roku. Pozwoli on na kręcenie filmów w 3D, a także dołoży nowe minigry do StreetPassa.

SQUARE ENIX

Zacznijmy od tego, czego „kwadratowi" nie pokazali na Tokyo Game Show, czyli Final Fantasy Versus XIII. Gra ominęła wszystkie wystawy w tym roku, ale producent, Yoshinori Kitase potwierdził, że zespół pracuje nad nią pełną parą, a nie jedynie na pół gwizdka jak do tej pory. Niewiele dzieje się też w temacie Final Fantasy Type-0 na PlayStation Portable. Zwiastun z TGS zaostrzył nasze apetyty, ale nie zdradzono europejskiej daty premiery. Square Enix promuje przede wszystkim Final Fantasy XIII-2. Europa zagra 2 lutego 2012 roku, zapowiedziano też dodatki, które przedłużą rozgrywkę oraz zarejestrowano domenę... Final Fantasy XIII-3. Z kolei Theatrhythm Final Fantasy na 3DS to gra muzyczna, w której usłyszycie ścieżkę dźwiękową z kilku części Final Fantasy. Fani niebieskich żelków ucieszą się na wieść o zapowiedzi Slime Mori Mori Dragon Quest 3, który również zmierza na nową konsolkę Nintendo. I mamy więcej dobrych wiadomości w tym temacie, gdyż pierwszy Dragon Quest dotrze na 3DS i będzie wzbogacony o dodatki z Dragon Quest Monsters: Joker 2.

Square Enix promowało na TGS również tytuły od swoich partnerów (Ubisoft, Bethesda), a za największą niespodziankę uznaliśmy zapowiedź Final Fantasy X w HD na PS3 i PSV oraz Dragon Quest X: Rise of the Five Tribes Online na Wii U. Nie chodzi tu o wsteczną konwersję, to będzie zupełnie inna wersja, niż ta zmierzająca na Wii. Jak wskazuje tytuł, podstawą rozgrywki będzie zabawa online, choć grę da się ukończyć samemu. Do każdej kopii będzie dodawana pamięć USB, na której znajdą się dodatki i aktualizacje. Niewykluczona jest także współpraca z 3DSem.

CAPCOM

Capcom był widoczny na imprezie głównie dzięki współpracy z Nintendo, nie oznacza to jednak, że gier na konsole stacjonarne zabrakło. Warto podkreślić, że są wśród nich aż dwie nowe marki: Dragon's Dogma i Asura's Wrath. Nie możemy pozbyć się wrażenia, że Dogma jest testem, jak powinna wyglądać seria Monster Hunter na HD-genach. Są wielkie potwory do ubicia, rozległe, zróżnicowane krainy, liczny oręż do wypróbowania oraz jedno głównie miasto jako baza wypadowa. Z drugiej strony wprowadza do formuły nowe pomysły. Przede wszystkim gracz dobiera sobie do każdej misji trzech kompanów, którym może wydawać proste rozkazy. Gra pozwala także wspinać się na grzbiety co większych bestii. To typowe europejskie fantasy osadzone w czasach przypominających średniowiecze. Mamy tu rycerzy i magów oraz warowne zamki, a przede wszystkim smoki, gryfy, trole i gobliny.

Z kolei jeśli chodzi o Asura's Wrath, zanosi się na to, że będzie równie dobrze się oglądało, co weń grało. Każde kolejne starcie ma być jeszcze bardziej zwariowane od poprzedniego, co ma swoje przełożenie na system walki. Otóż nie istnieje tu jeden zunifikowany system: walka zmienia swój charakter w zależności od sytuacji i wyobraźni twórców. W praktyce oznacza to sporo sekwencji z kontekstowymi komendami.

Przy Asurze, nowy Dante z Devil May Cry nie wygląda tak chłodno, choć powoli przyzwyczajamy się do nowej jego fryzury. Ratuje go trochę fakt, że gdy odpala Devil

KONAMI

TGS był dla Konami okazją, by pochwalić się kolekcjami w HD, a są one liczne. Na pierwszy ogień idzie Metal Gear Solid HD Collection, w skład którego wchodzą „dwójka", „trójka" oraz Peace Walker z PSP. Wszystkie z podciągniętą rozdzielczością, trofeami i osiągnięciami. Dla fanów to „musisz-mieć", zwłaszcza, że kolekcja przedstawia się dużo lepiej, niż słabo skonwertowane MGS3 na 3DSa. Na płytkach mają znaleźć się też jako bonus Metal Gear (bez Solid) 1 oraz 2.

Druga armata to Silent Hill HD Collection, w skład której wchodzą części druga i trzecia. Przy okazji TGS Konami pochwaliło się nagranymi na nowo dialogami i... powiedzmy, że miłośnicy serii powinni uzbroić się w sporą dawkę wyrozumiałości. Z kolei o Downpour więcej przeczytacie w dziale Sprzedaj nam grę. Wygląda na to, iż Vatra Games (producent) ma trochę problemów z doszlifowaniem gry, więc niewykluczone jest opóźnienie premiery nawet na przyszły rok.

Do grona kolekcji w wysokiej rozdzielczości dołącza trzeci gracz pod postacią Zone of the Enders HD Collection – miło zobaczyć, że druga wielka seria Hideo Kojimy powraca do życia. Tym razem zagramy na PS3 i PSV (poprzednie dwie kolekcje trafią na PS3 i X360), co zapewne oznacza możliwość współdzielenia stanu gry. Niewiele więcej wiadomo, premiera gdzieś w przyszłym roku.

Pośród tego natłoku odgrzewanych kotletów jaśniało NeverDead – ciekawe spojrzenie na strzelaninę z perspektywy trzeciej osoby. Bohater jest nieśmiertelny, może więc dowolnie oddzielać swoje członki od ciała i niezależnie nimi sterować. Na przykład ustawić jedną rękę z karabinem w rogu pokoju, albo poturlać głowę korytarzem, by rozwiązać prostą zagadkę. Gra może okazać czarnym koniem, szkoda tylko, że Konami nie promuje tego tytułu z większą wiarą.

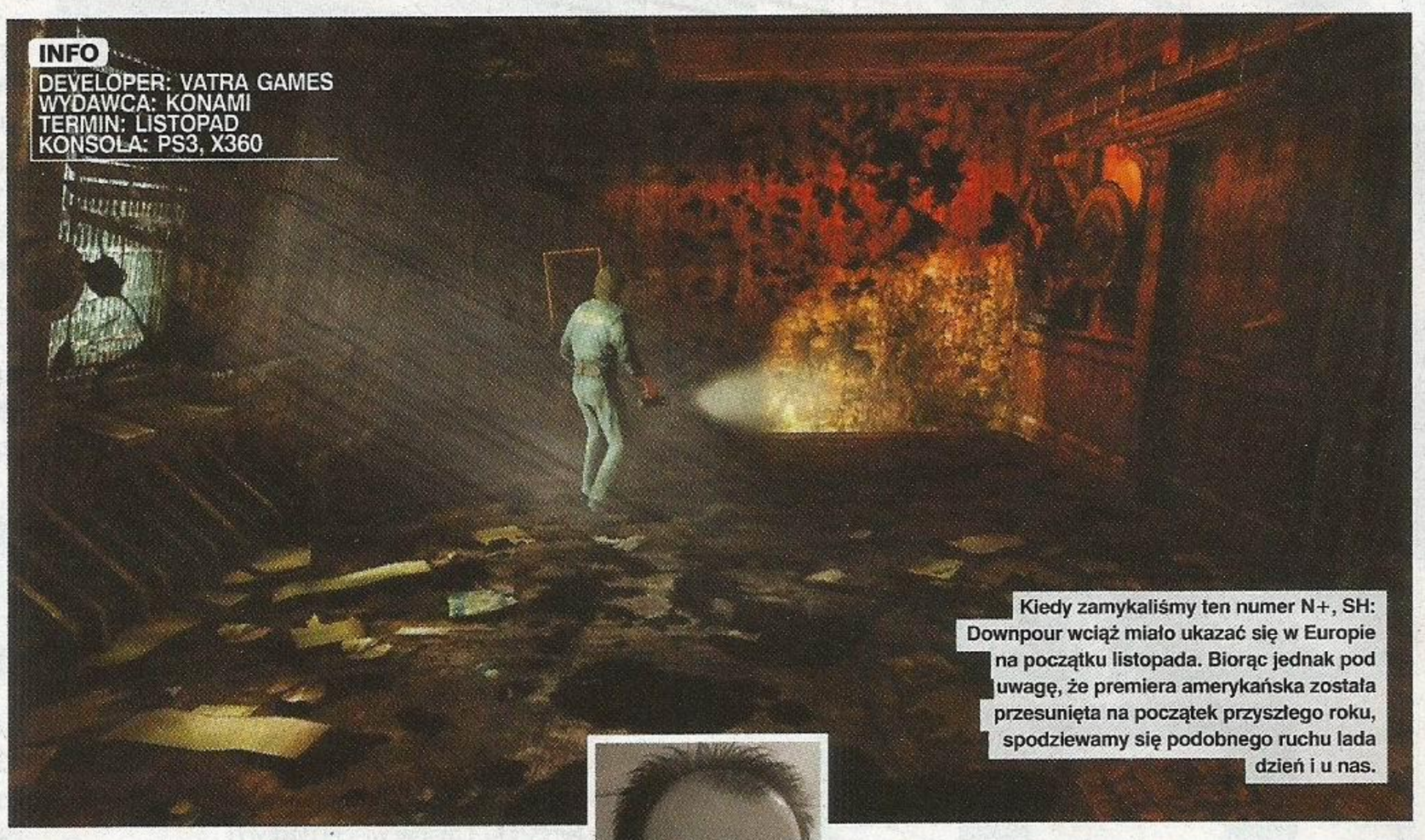
20 WRZEŚNIA 2012

Zapiszcie sobie tę datę w kalendarzu, nawet jeśli nie planujecie lecieć do Japonii na przyszłoroczną edycję Tokyo Game Show. Nasza szklana kula podpowiada nam, że znów będą ustawiały się gigantyczne kolejki, tym razem do Wii U. Jeśli Nintendo naprawdę ma zamiar uderzyć ze swoją nową konsolą w 2012, nie przepuszczą okazji, by zaprezentować ją na TGS. A my nie przepuścimy okazji, by o tym napisać. //**Fax, Kaxi, Mielu**

OnLive został uruchomiony w Wielkiej Brytanii i oferował w dniu premiery ponad sto gier... Piosenki z Dance Central będą działały w Dance Central 2...

Tomm Hullet o Silent Hill: Downpour

SPRZEDAJ NAM GRĘ! CO MIESIĄC CYTUJEMY DEVELOPERA OPOWIADAJĄCEGO O SWOJEJ GRZE



Kiedy zamykaliśmy ten numer N+, SH: Downpour wciąż miało ukazać się w Europie na początku listopada. Biorąc jednak pod uwagę, że premiera amerykańska została przesunięta na początek przyszłego roku, spodziewamy się podobnego ruchu lada dzień i u nas.

...O NASZYCH SĄSIADACH

Vatra Games to młode studio mieszczące się w Brnie, w którego skład wchodzą jednak weterani branży. Wielu pracowników Vatry działało wcześniej w takich firmach jak 2K Czech i Illusion Softworks, gdzie stworzyli między innymi takie tytuły jak Mafia, Vietcong czy Hidden & Dangerous. Ja, wraz z Devinem Shatskym, współpracujemy z nimi jako delegacja z Konami.

...O SKAZAŃCU

Bohaterem Downpour jest Murphy Pendleton, skazaniec i więzień. Gdy zaczynaliśmy prace nad grą, było sporo dyskusji o tym, co mogłoby być ciekawe w kontekście Cichego Wzgórza. Do tej pory bohaterami byli albo zwykli ludzie, którym zdarzyło się zrobić coś złego, albo całkowicie niewinni, którzy zostali po prostu wplątani w wydarzenia większe od nich samych. Kryminalista to ciekawy wybór, gdyż taka postać ma na sumieniu wiele rzeczy, które miasteczko może wykorzystać. Zdecydowaliśmy się na taki profil bohatera również dlatego, iż oczekiwaliśmy, że wzbudzi to wiele spekulacji wśród fanów jeszcze przed premierą gry. Testy wykazały, że część osób taki bohater niepokoi, inni zaś uważają go za intrygującą postać. Wydaje się nam, że jeśli chodzi o kontrowersyjnego i niejednoznacznego protagonistę, to trafiliśmy w dziesiątkę.

...O ZNACZENIU

Sednem stworzenia dobrego Silent Hilla jest rozbudowana i wciągająca fabuła. Właśnie ten element wyróżniał pierwszego SH na tle ówczesnych survival-horrorów i to dzięki historii Silent Hill 2 został tak ciepło zapamiętany. Jednak równie istotne jest, jak opowiadana historia łączy się z koszmarami, których doświadcza gracz/bohater. Sednem Cichego Wzgórza jest wzajemna zależności między przerażającymi wydarzeniami, a tym, co one tak naprawdę oznaczają.

...O ZAGADKACH I WYTYCZNYCH

Gracze zainteresowani serią nie są monolitem. Dla jednych w Silent Hill ważniejsze jest zabijanie przerażających potworów, dla innych pierwsze skrzypce grają zagadki. Właśnie dlatego przygotowujemy dwa poziomy trudności, wpływające przede wszystkim na skomplikowanie puzzli. Nie zmieni się ich liczba, ale na easy gracz znajdzie w pobliżu większość elementów potrzebnych do rozwiązania zagadki, również podpowiedzi będą bardziej klarowne. Przykładowo, jeżeli trzeba będzie rozszyfrować znaczenie wiersza, na wyższym poziomie trudności tekst będzie bardziej metaforyczny. Do gry zaimplementowaliśmy ponadto system wytycznych pojawiających się w rogu ekranu, które mówią graczowi, gdzie powinien się teraz udać. Na easy będzie tych podpowiedzi o wiele więcej, wskażą one niemal krok po kroku, co należy zrobić. Na wyższym poziomie, wytyczne pojawią się rzadziej i będą bardziej ogólnikowe.

...O LANIU WODY

W nowym Silent Hillu nie zabraknie budującej atmosferę mgły, jednakże główną rolę gra deszcz. Dlaczego właśnie deszcz? Otóż Ciche Wzgórze jest nieco inne dla każdego, kto do niego wchodzi. Widzieliśmy już to we wcześniejszych grach. Czasami piekielna wersja miasteczka wyróżniała się rdzą, czasami zaś śniegiem i lodem. Naturalną konsekwencją wydawała się więc ulewa. Szczególnie, że podczas burzy jest ciemno, nic nie widać, co ułatwia nam zbudowanie atmosfery strachu. Ponadto woda potrafi być naprawdę przerażająca, szczególnie gdy mamy do czynienia z podtopieniami czy wręcz powodzią. Z deszczem wiąże się ponadto system ostrzegania. Im mocniej pada, w tym większym niebezpieczeństwie znajduje się gracz. Jeżeli mamy tylko lekką mżawkę, najprawdopodobniej w pobliżu nie ma żadnych przeciwników, no może jeden. Kiedyś zaś leje jak z cebra, oznacza to, że w stronę bohatera zbliża się spora grupa potworów. Tak więc pogoda w Downpour dostosowuje się bezpośrednio do wydarzeń w grze.

Tomm Hulett to trzydziestojednoletni pracownik Konami, który czuwa nad produkcją nowego Silent Hill w czeskim studio Vatra Games. Wcześniej współpracował przy Contrze 4 i Silent Hill: Origins, był także producentem Silent Hill: Shattered Memories na Wii, PS2 i PSP. Przygodę z branżą gier zaczął bardzo wcześniej, już jako dwunastolatek, kiedy to podczas wakacji dorabiał w Virgin Games testowaniem gier. Zaledwie dwa lata później zaprojektował plansze i bossów do Caverns of Nebulon, niestety gra nigdy nie ujrzała światła dziennego. Genialny dzieciak?

...O ZAPOŻYCZENIACH

Downpour jest kolejną odsłoną popularniej serii, nie ma więc nic dziwnego w tym, że wykorzystaliśmy różne elementy ze wszystkich poprzednich tytułów. Jedną z faz produkcji było przejrzenie fanowskich forów dyskusyjnych i recenzji w prasie pod kątem każdej gry z serii, wyciągnięcie wniosków i przełożenie ich na pewne aspekty Downpour. Chcieliśmy w ten sposób upewnić się, że nasza gra będzie swego rodzaju hołdem pod adresem dokonań serii na przestrzeni lat, choć oczywiście, gdzie było to możliwe i pożądane, wprowadzaliśmy ulepszenia lub całkiem nowe rozwiązania.

...O ODWADZE

Praca nad Downpour jest dość onieśmielająca i potrzeba sporo odwagi, jeżeli chcemy odnieść sukces. Jest tak głównie dlatego, że fani Cichego Wzgórza to jedna z najbardziej dociekliwych i oddanych grup w tej branży. Nie przepuszczą nawet najmniejszym detalom, jeśli w ich opinii będzie z nimi coś nie tak. Trochę nas to przeraża, ale też szalenie motywuje. //**opr. Kaxi**

COOL STUFF

▸FIGURKA

THE LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS

Ekipa First 4 Figures przygotowała kolejną figurkę, obok której gracze nie mogą przejść obojętnie. Link i Epona z Twilight Princess zostali stworzeni w dwóch limitowanych wersjach. Pierwsza kosztuje $424.99 (1500 sztuk), a druga $449.99 (500 egzemplarzy). Figurki stworzone z okazji 25-lecia The Legend of Zelda różnią się jedynie kolorystyką, ale wiadomo, że lepiej mieć jedną z pięciuset.

▸GADŻET

PRALKA AUTOMAT

Lee Wei Chen, 27-letnia studentka z Kingston University, zaprojektowała automat do grania i... prania. Oczywiście na żetony. Chcecie wyciągnąć czyste ubrania? Musicie uzyskać wysoki wynik. Praca Chen została doceniona przez jej promotora i wystawiona na wystawie London Design Festival. Ten wynalazek mógłby przekonać żony graczy do grania. Albo graczy do prania.

▸GADŻET

SONY HMZ-T1

To nie futurystyczne gogle, a kino domowe w 3D wykonane w technologii OLED. I nie chodzi jedynie o krystaliczny obraz w rozdzielczości 1280×720, ale i dźwięk w standardzie 5.1. To cacko pojawi się w sprzedaży w Japonii jeszcze w listopadzie, a wyceniono je na „jedyne" $800. Przy składaniu zamówień nie zapominajcie, że HMZ-T1 nie powinny bawić się dzieci poniżej piętnastego roku życia.

Tomonobu Itagaki będzie grywalną postacią w Saints Row: The Third... W inFamous 2: Festival of Blood zagramy 25 października...

WIELKI POWRÓT DO ZŁOTEJ ERY POLONIZACJI GIER RPG!

PIOTR FRONCZEWSKI | KRZYSZTOF KOWALEWSKI | HENRYK TALAR | WIKTOR ZBOROWSKI

The Elder Scrolls V

SKYRIM

11·11·11

„NIE DA SIĘ UKRYĆ, ŻE JEST TO JEDYNE RPG Z OTWARTYM ŚWIATEM, NA KTÓRE WARTO CZEKAĆ W TYM ROKU."

GRY-ONLINE.PL

PARTNARZY: FILM WEB | SCIENCE FICTION

WYBIERZ PRE-ORDER NA: EMPIK.COM | GRAM.PL | MERLIN.PL | MUVE.PL | ULTIMA.PL | VOBIS.PL

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA Z DUBBINGIEM NA PC DVD

ELDERSCROLLS.COM

BETHESDA GAME STUDIOS | Bethesda | Games for Windows | XBOX 360 | XBOX LIVE | PS3 PlayStation 3 | PlayStation Network | PL ENG | 18 www.pegi.info PROVISIONAL

© 2011 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Skyrim, Bethesda, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Microsoft, Windows, przycisk Start Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox Live i logo Xbox są znakami towarowymi grupy Microsoft. "Games for Windows" i logo przycisku Start Windows Vista są wykorzystane na licencji firmy Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All Rights Reserved. Dystrybucja w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o.

GRA WSTĘPNA

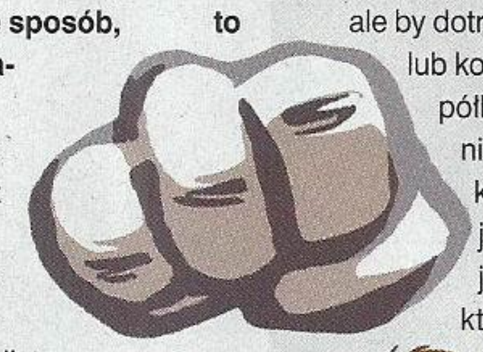
Świętujący dwudzieste urodziny Sonic i powracający do łask Rayman zapewnią fanom platformówek sporo rozrywki tej jesieni. // Kaxi

Sonic Generations

Podróż do narodzin legendy legend

POMYSŁ: Ponaddźwiękowy jeż obchodzi swoje dwudzieste urodziny, co jest bezpośrednim powodem powstania Sonic Generations. To więc nie przypadek, że premiera gry wypada akurat w tym roku. Jubileusz to okazja do wspomnień, dlatego też w SG zagramy aż dwoma Sonikami: współczesnym i jego starszą wersją z szesnastobitowej ery. Trochę niższą, z większą głową i w nieco innym odcieniu niebieskiego. Wszystkiemu winna ma być dziura czasowa, która skrzyżuje losy Sonika z samym sobą sprzed lat, a celem będzie uratowanie przyjaciół jeża, wessanych w przeszłość razem z nim podczas pikniku, i powrót do właściwej linii czasowej. Historyjka głupiutka, ale pomysł reaktywowania starego modelu bohatera i odtworzenia go w pięknym 3D to strzał w dziesiątkę i ładny gest wobec wieloletnich fanów.

DESIGN: Sonic Generations poprowadzi graczy przez przemodelowane i odświeżone poziomy z całej, dwudziestoletniej historii gier z jeżem. Podzielone zostały one na trzy ery: klasyczną, czasy Dreamcasta i nowoczesną. Każdą z nich da się (i zapewne będzie trzeba) ukończyć zarówno nowym, jak i starym Sonikiem. Rozgrywka będzie oczywiście za każdym razem nieco się różniła. **Przede wszystkim, choć poziomy pozostaną te same, zmieni się trasa do pokonania, a także perspektywa. Klasyczny Sonic pokona levele we właściwy dla siebie sposób, to jest z widoku z boku, pędząc w prawo, co zbliży rozgrywkę do staroszkolnych platformerów 2D. Z kolei współczesny jeż będzie lawirował pomiędzy widokiem 2D i 3D, w duchu Sonic Unleashed i ostatniego Sonic Colours.** Ponadto obaj otrzymają różny wachlarz ruchów, dostosowany do projektu plansz i prawdy historycznej. Z pewnością nie lada gratką dla fanów będzie ujrzenie plansz sprzed kilkunastu lat w pierwszoligowej oprawie. Równie ciekawe powinno być sprawdzenie, jak ucieczka przed orką czy zjazd na desce w dół ulicy, znane z Sonic Adventure 1 i 2, wyglądają w wersji side-scrollowanej.



EKIPA: Kto mógłby dłubać nad nowym Sonikiem, jak nie Sonic Team? I choć od jakiegoś czasu już nie pracuje z nimi Yuji Naka, twórca jeża, to po bardzo dobrym Sonic Colours należy im się zaufanie graczy. Wygląda na to, że wreszcie udało im się uchwycić esencję gier z Sonikiem i zrezygnowali z udziwnień pokroju zamiany w jeżołaka. Z kolei wersję przenośną (na 3DSa) opracowuje studio Dimps, które od kilku lat specjalizuje się w handheldowych wersjach gier Sonic Team. Sonic Generations na kieszonsolce Nintendo będzie nieco inną grą, ograniczoną tylko do ujęcia kamery z boku, za to wzbogaconą o levele z Sonic Rush i Sonic Rush Adventure (obie na NDSa).

RZUT OKIEM: Choć jeż Segi nie wywołuje dziś już takich emocji, jak dwie-trzy generacje temu, to warto na SG czekać. Gra będzie napakowana zawartością, bogata w smaczki dla weteranów, a do tego efektowna oraz bardzo, ale to bardzo ładna. Już Unleashed prezentowało świetną grafikę HD, a nie umywa się do tego, jak czadowo wygląda Generations. ■

Rayman Origins

Nie tylko Sonic, ale i Rayman cofa się w czasie

POMYSŁ: Choć tutaj nie ma mowy o dziurach w czasoprzestrzeni, to Rayman Origins zabierze graczy do czasów sprzed pierwszej części Raymana, jak zresztą sam tytuł sugeruje („origins" oznacza „początki"). Gra ma wyjaśnić jak młoda i zwariowana para protagonistów, Rayman i Globox, stali się bohaterami, których znamy z ich późniejszych (dla nas wcześniejszych) przygód. Oznacza to między innymi, że RO będzie miało luźniejszy klimacik, choć i poprzednim częściom trudno zarzucić przesadną powagę. Akcja ma miejsce w krainie zwanej Polaną Snów, stworzonej przez Bąbelkowego Śpiocha – problem w tym, że sny Śpiocha bezpośrednio wpływają na ten świat. Kiedy zaczyna mieć koszmary, mieszkańcy Polany zamieniają się w złe istoty, a otoczenie przybiera mroczny wygląd. Zadaniem bohaterów i graczy jest oczywiście ocalenie Polany Snów.

DESIGN: Podobnie jak Sonik, również Rayman w pewnym sensie powraca do korzeni, co w tym przypadku oznacza grafikę i rozgrywkę 2D. Jednocześnie Origins wprowadza do serii zupełną nowość: kooperację, i to od razu dla czterech graczy. Podąża tym samym w kierunku wyznaczonym chociażby przez New Super Mario Bros. Wii czy Fancy Pants Adventure. Oczywiście grę da się przejść również samemu, ale by dotrzeć do wszystkich zakamarków, konieczna będzie pomoc kolegów lub koleżanek. Gracze będą mogli podsadzić kompana do wyżej położonej półki, by podać choćby jeden przykład. Podobnie jak w Mario, także tutaj nie bardzo da się zginąć: po zgonie postać odradza się w formie balona, który inni gracze muszą przebić, by delikwent wrócił do gry. Ważne jest tylko, by przy życiu w danym momencie pozostawał przynajmniej jeden bohater. Takie ułatwienie ma na celu zrekompensować chaos, który panuje, gdy na ekranie śmigają cztery postacie. Szczególnie na planszach, gdzie trzeba przed czymś uciekać, a ekran szybko przesuwa się z prawej w lewą stronę.

EKIPA: Michel Ancel. Więcej mówić praktycznie nie potrzeba. Zawsze dobrze wiedzieć, że nad nowym Raymanem pracuje ojciec serii (reżyserował pierwsze dwie części, przy trzeciej tylko doradzał) – jest nadzieja, że marka wróci do czasów swojej świetności. Warto też dodać, że to Ancel odpowiadał za kultowe dzisiaj Beyond Good & Evil i jednocześnie z Origins smaży po cichutku sequel także i tamtej gry. Martwi tylko trochę wyboista droga, jaką Origins przeszło przez ostatni rok. Początkowo grę zapowiedziano tylko w cyfrowej dystrybucji. Potem projekt się rozrósł i zostanie wydany na fizycznym nośniku. Przy okazji poinformowano o wersjach na Wii, 3DS i Vitę (poza HD-genami, na które gra zmierzała od samego początku). Takie zawirowania przy produkcji czasami bywają złą wróżbą.

RZUT OKIEM: Rayman Origins zapowiada się na zwariowaną przygodę w kooperacji i wymagającą w singlu. I piękną w obu przypadkach. Nie widzieliśmy jeszcze obrazków z konsol SD, ale na HD-genach gra olśniewa piękną, ostrą jak żyleta, ręcznie rysowaną grafiką. Oby tylko utrzymała płynność, nawet przy czterech graczach. ■

Keiji Inafune chciał dokończyć Mega Man Legends 3, ale Capcom nie wyraził zainteresowania... Aliens Infestation zostanie wydany na NDS...

NOWA GRA TWÓRCÓW SERII DOOM® I QUAKE®

„TO BĘDZIE HIT, A MOŻE NAWET GRA ROKU!"

CD-ACTION

Tylko na premierę gra RAGE w limitowanej

EDYCJI ANARCHISTY*

z dodatkami w grze:
Strzelba Dwulufowa
Elitarna Karmazynowa Zbroja
Pięści Szału
Buggy Rat Rod

Grę polecają:

FILMWEB

SCIENCE FICTION

07.10.2011

WWW.RAGE.COM

18 www.pegi.info

PL ENG

CENEGA

Games for Windows · XBOX 360 · XBOX LIVE · PS3 · PlayStation Network · id · Bethesda

© 2011 id Software LLC, a ZeniMax Media company. ZeniMax, Bethesda, Bethesda Softworks and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. RAGE, DOOM, QUAKE, id, id Software, Id Tech, and related logos are registered trademarks or trademarks of id Software LLC in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Windows, przycisk Start Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE oraz logo Xbox stanowią znaki handlowe grupy firm Microsoft, a używanie logo „Games for Windows" i przycisku Start Windows jest objęte licencją Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. All Rights Reserved.

Tylko na PC! Dwie wersję językowe do wyboru!

***Gra RAGE EDYCJA ANARCHISTY na PC oraz RAGE ANARCHY EDTION na konsole Xbox 360 i PS3 dostępne w dobrych sklepach z grami, do wyczerpania zapasów.**

I Am Alive

Survival, ale nie horror

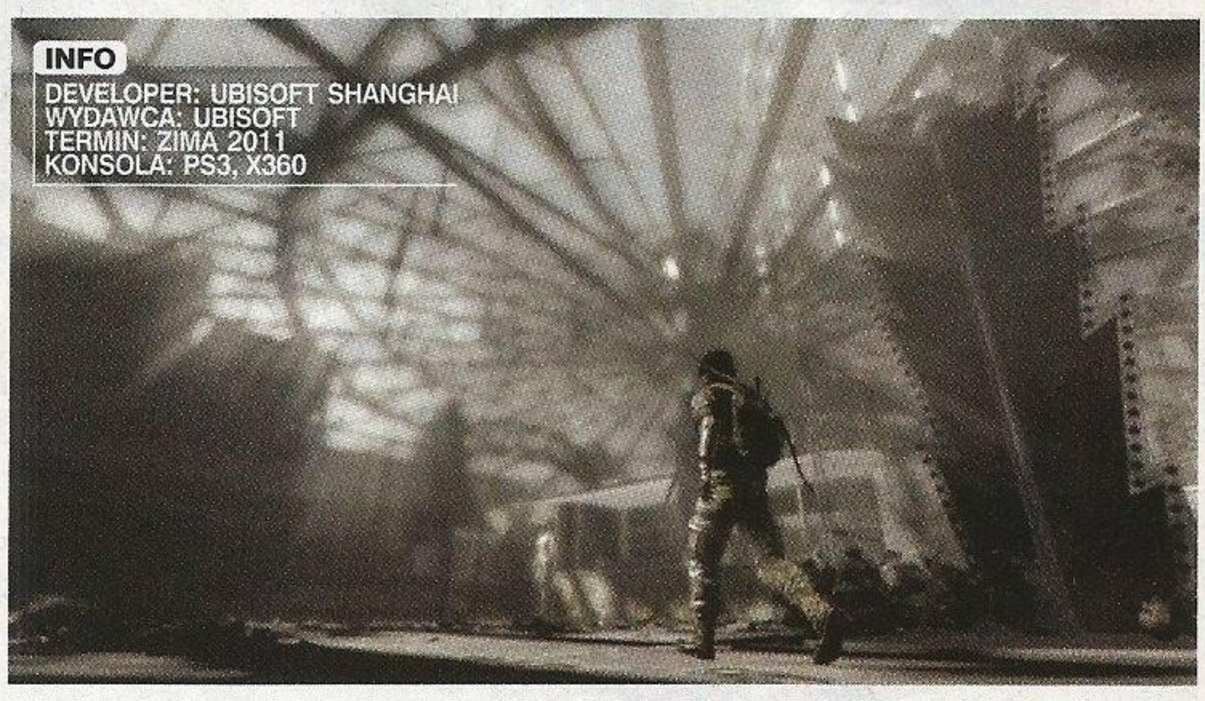
I Am Alive jest chyba najdłużej powstającą grą w portfolio Ubisoftu. Tytuł dodatkowo otoczony był pewną dozą tajemniczości i obrośnięty plotkami, które na jego temat krążyły jeszcze przed oficjalną zapowiedzią. Mówiło się, że to projekt czarującej Jade Raymond, czyli „twarzy" serii Assassin's Creed. Mówiło się, że to pomieszanie survival horroru, rozgrywki w stylu przygód Altaira oraz widoku z pierwszej osoby (mieszanka iście wybuchowa). Mówiło się jeszcze wiele innych rzeczy, czego powodem była naprawdę skromna ilość informacji, które na temat I Am Alive publikował Ubisoft. Od momentu zapowiedzi na targach E3 2008, światło dzienne ujrzał oficjalny trailer (dziś już trzyletni) oraz dosłownie garstka „wypłyniętych" zrzutów ekranu. Teraz „wypłynął" kolejny trailer, wraz z przybliżoną datą premiery – czwartą już, ale tym razem ponoć ostateczną. Francuzi biją się w pierś, że w I Am Alive zagramy jeszcze w tym roku.

W temacie IAA ruszyło się w odpowiedniej chwili, bo tytułem interesowali się już chyba tylko najwięksi zapaleńcy postapokaliptyczno-survivalowych klimatów oraz sępy pokroju DrMaxa, który najwyraźniej traci właśnie kolejnego potencjalnego nieboszczyka. Tymczasem okazuje się, że w kontekście powyższego tytuł gry jest jak najbardziej adekwatny. Może taka właśnie była strategia promocyjna? Tak czy siak, do grobu gra miała bardzo blisko. W ubiegłym roku Ubisoft podziękował za współpracę tworzącemu ją zespołowi Darkworks i przekazał projekt w ręce swojego wewnętrznego studia, Ubisoft Shanghai. Nowe studio grę przemodelowało po swojemu, więc gracze zapatrzeni w pierwszy trailer mogą szykować się na sporą niespodziankę. Zmieniła się też platforma docelowa gry – Wii wypadło z imprezy, a X360 i PS3 grę dostaną, ale w cyfrowej dystrybucji.

GRA BEZ PUDŁA

Cyfrowa dystrybucja czegoś, co zapowiadało się na tytuł AAA? Gra aspirująca do miana „postapokaliptycznego Assassin's Creed" miałaby być wydana bez całej tej pudełkowej pompy? Przyznacie, że może to budzić pewne obawy co do jakości produktu finalnego, zwłaszcza w świetle pełnej przygód produkcji gry, ale Ubisoft mówi, żeby nie bać żaby. Wymyślili sobie nawet oficjalną bajeczkę, dla której IAA trafi pod nasze strzechy po kablu. Otóż stanie się tak dlatego, że XBLA oraz PSN to platformy dystrybucyjne, które stały się domem dla gier innowacyjnych, a ich główni użytkownicy to gracze dojrzali i doświadczeni. Jak zaś powszechnie wiadomo, tacy gracze szczerze doceniają oryginalne pomysły i są otwarci na nowe doświadczenia. Powiedzmy, że podejrzenia mam nieco inne, ale tekst piarowców Ubisoftu łykam jak młody pelikan, bo pięknie to sobie wykoncypowali. „Istnieje silne przekonanie, że gry wydawane w cyfrowej dystrybucji muszą być platformówkami 2D lub podobnymi, niskobudżetowymi produkcjami" – wyjaśnia Dan Huma, Lead Designer z Ubisoft Shanghai. „Wierzymy, że nie do końca tak jest. Stworzyliśmy otoczenie w pełnym trójwymiarze, bogate w detale modele postaci, realistyczną animację i zaawansowaną sztuczną inteligencję. Użyliśmy nawet tego samego silnika, który wykorzystaliśmy wcześniej do stworzenia najnowszego Splinter Cell, dlatego wcale nie musieliśmy ograniczać naszych ambicji po podjęciu decyzji o wydaniu gry w cyfrowej dystrybucji". Czujecie się uspokojeni?

Na czym ma polegać innowacyjność I Am Alive? Chodzi przede wszystkim o setting, czyli świat gry i panujący w nim klimat. „Najważniejszą sprawą było to, aby nie zawieść tych ludzi, którym pierwszy trailer bardzo przypadł do gustu" – mówi Dan Huma. „Gracze pragną wiarygodnej, dojrzałej przygody o przetrwaniu w postapokaliptycznym świecie i to jest właśnie to, co chcemy osiągnąć. I Am Alive to brutalne, twarde, dające do myślenia i ponure doświadczenie, takie jak to w filmie The Road. Zupełnie nie interesuje nas rozrywkowa, ale ostatecznie głupawa jazda, jak w 2012". Porównaniem do wstrząsającego obrazu z Aragornem w roli głównej, pan Huma mocno mnie zaintrygował. Nie przypominam sobie innego filmu, który sprzedał mi większego kopa w mózg.



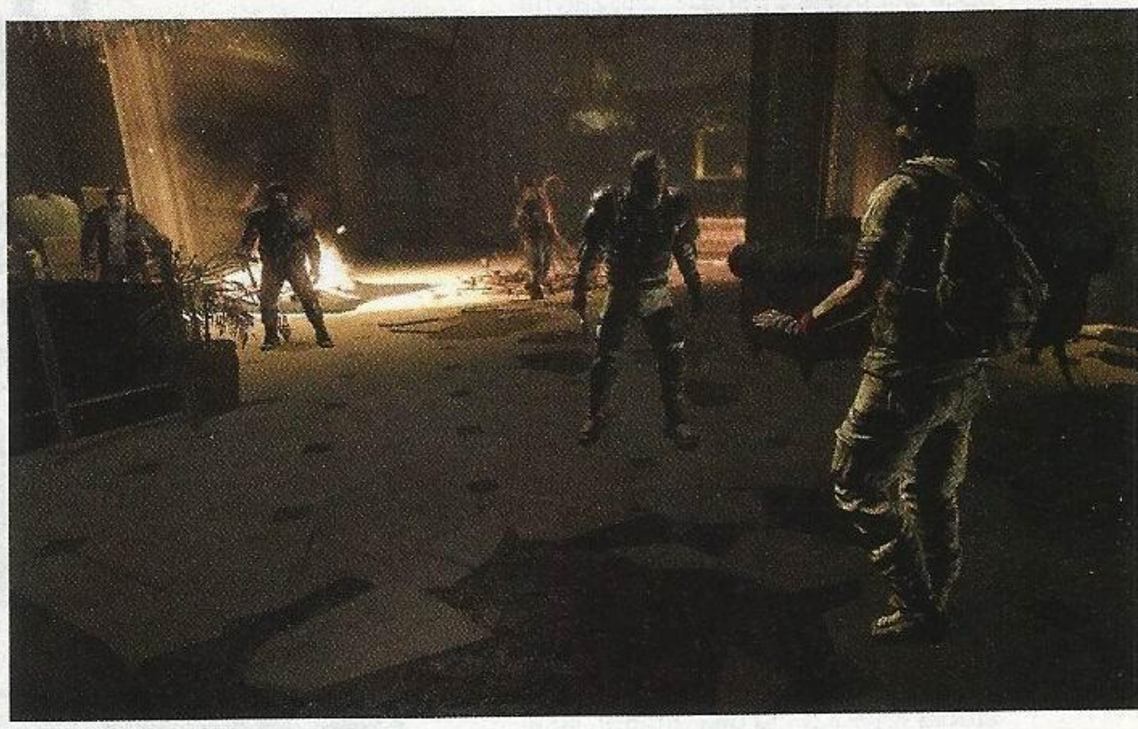
W stosunku do wcześniejszych wersji, zmianie uległ również wizerunek głównego bohatera. Teraz nie jest zeszmaconym pracownikiem biurowym, tylko gościem znającym się na przetrwaniu.

10 W SKALI RICHTERA

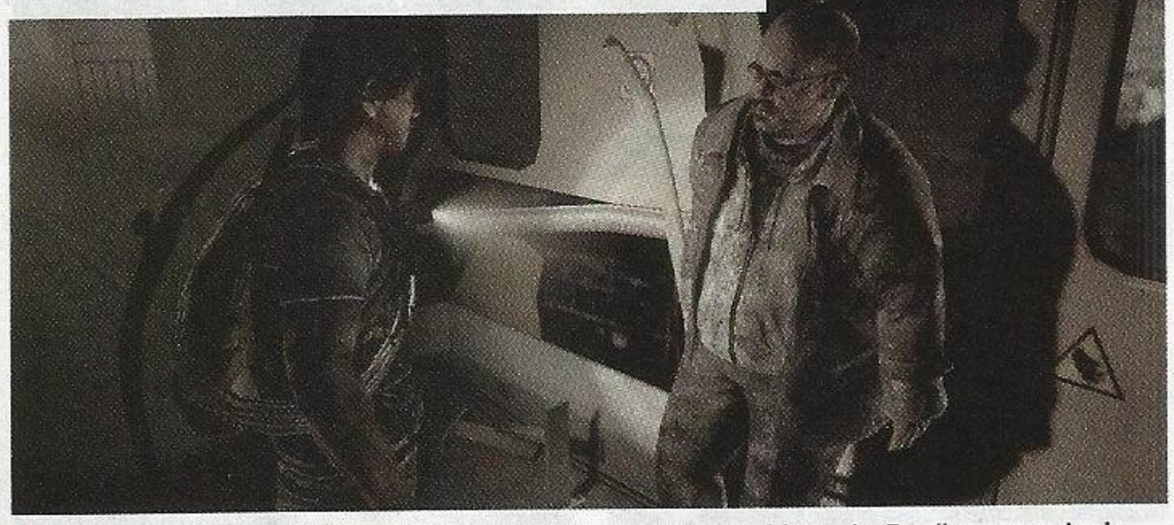
Między innymi przez chęć podkreślenia tej „dorosłości" IAA, Ubisoft Shanghai wprowadził do gry tak znaczne zmiany. Pierwotnie akcja przebiegać miała w Chicago, gdzie główny bohater miał założyć obóz dla ocalonych i z niego wyruszać na kolejne misje ratunkowo-aprowizacyjne. Teraz temat braków w zapasach wody czy amunicji powróci, tak samo jak i okazje do pomocy bliźnim, fabuła jednak ze „stacjonarnej" zmieni się w opowieść drogi. „Aby stworzyć przekonujący, wiarygodny świat po katastrofie – coś, co nigdy wcześniej nie było poprawnie zrobione w grze video – musieliśmy przeprojektować kilka elementów, wliczając w to setting i fabułę" – przyznaje Dan. „Dodatkowo, odcięliśmy się od napakowanej akcją i strzelaniem konwencji, która jest zmorą filmów katastroficznych. Dzięki temu mogliśmy skupić się na dających graczowi do myślenia wyborach, co z kolei zaowocowało bardziej skomplikowanymi sytuacjami i emocjami".

W świecie IAA nie spotkamy zombiaków, supermutantów ani innych paranormalnych elementów – autorzy chcą jak najbliżej trzymać się rzeczywistości. Co zatem przyczyniło się do zagłady cywilizacji, jeśli nie paskudni obcy w latających talerzach? Staruszką Ziemią wstrząsnął straszliwy kataklizm naturalny w postaci serii potężnych trzęsień ziemi, erupcji wulkanów i tym podobnych atrakcji. Aglomeracje miejskie zostały obrócone w ruiny, a powietrze wypełniło się śmiercionośnymi pyłami. W trakcie podróży gracz będzie miał szansę doświadczenia ogromu zniszczeń i koszmaru, jakim stało się życie w takich warunkach. Niegdyś

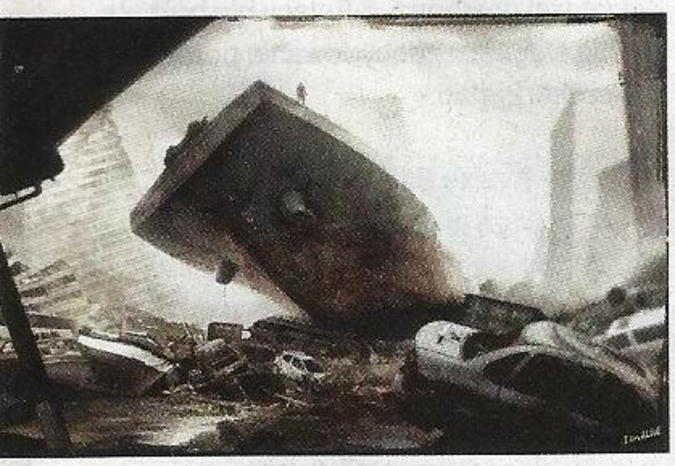
Pierwotnie gra miała nazywać się po prostu Alive, ale później rozwinięto jej tytuł do I Am Alive. Chyba już tylko jedno przesunięcie premiery dzieli ją od I Am Still Alive.



□ Gra będzie zawierała tak popularne ostatnio wybory moralne. To od grającego ma zależeć, czy użyje cennego przedmiotu (np. butelkę wody), by uratować komuś życie, czy raczej użyje go do kupienia ważnej informacji.



□ Autorzy chwalą się unikatowym otoczeniem IAA i trzeba przyznać im rację. Rzadko mamy okazję szlajać się po zniszczonych miastach bez dziwnej roślinności i hord zdziczałych mutantów.



□ Rzadko spotkamy innych ludzi, ale gdy już to się stanie, może być nerwowo

DROGA

W grze wcielimy się w postać ocalałego, który wyrusza do swojego rodzinnego miasta, Haventon. Katastrofa dosięgła go z dala od domu, martwi się więc o swoją rodzinę. Droga będzie długa i pełna niebezpieczeństw, zarówno ze strony nowego, wrogiego środowiska, jak i innych ludzi, którzy będą starali się przetrwać na swój sposób. Dotarcie do Haventon nie oznacza jednak końca problemów, bo jak znaleźć bliskich w tym chaosie? Zginęli pod jednym z budynków? Ukrywają się gdzieś? A może uciekli poza miasto? Nie obędzie się bez śledztwa, a informacje od NPC można wyciągać prosząc, grożąc lub handlując chodliwym towarem, na przykład fajkami lub wodą. Dlatego warto zaglądać w różne zakamarki, gromadzić takie rzeczy i rozsądnie nimi dysponować.

bezpieczne i znajome miasta stały się niemal niezdatne do zamieszkania. Przy gruncie zalegają chmury gęstego, toksycznego pyłu, który praktycznie uniemożliwia oddychanie i ogranicza widoczność. Nic dziwnego zatem, że na tym poziomie trudno kogokolwiek spotkać. Nieco wyżej wcale nie jest dużo lepiej – co prawda da się oddychać i używać gałek ocznych, ale niebezpieczeństw nie brakuje. Budynki są bowiem niestabilne, a na tej wysokości o wiele łatwiej wpaść na uzbrojone, wrogo nastawione bandy ocalałych. Od czasu do czasu będziemy mieli okazję do wspięcia się jeszcze wyżej. Tutaj powietrze jest czyste, a widok doskonały, ale każdy nieostrożny krok skończy się śmiercią. Autorzy obiecują piękną grafikę i różnorodne miejscówki, od martwych ulic, przez tunele metra, aż po wspomniane szczyty wieżowców.

EXTREME SURVIVAL GAME

I Am Alive będzie survivalem, ale nieco innym niż te, do których przywykliśmy. Ubisoft celuje bardziej w klimaty Beara Gryllsa niż Piątku Trzynastego, jeśli mogę sobie pozwolić na takie porównanie. Chodzi właśnie o samo „przetrwanie", wysiłek i pokonywanie własnych ograniczeń fizycznych. Aby dobrze oddać te zagadnienia, autorzy rozgrywkę oparli o system wytrzymałości. Każdy ruch, każdy wysiłek fizyczny będzie kosztował odpowiednią dawkę energii. W najbardziej ekstremalnych sytuacjach, takich jak na przykład wspinaczka, gracz będzie musiał ostrożnie mierzyć siły na zamiary i planować każdy swój ruch. Źle zaplanowana trasa skończy się bowiem krótkim lotem w dół i wiecznym spoczynkiem.

Realistyczna ma być również walka, i to nie tylko dlatego, że zaledwie jedna kula wystarczy, aby posłać człowieka na łono Abrahama. Każda broń palna, nawet niezaładowana, wzbudzi respekt u ludzi. Któż nie boi się, spoglądając prosto w lufę gnata? To nie Fallout 3, gdzie za kradzież widelca do śmiertelnej walki rzucały się całe wioski. W IAA często będziemy grali z przeciwnikami w tchórza, starając się ich zastraszyć. Brzmi to naprawdę fajnie.

„I Am Alive to brutalne, twarde, dające do myślenia i ponure doświadczenie, takie jak to w filmie The Road. Zupełnie nie interesuje nas rozrywkowa, ale ostatecznie głupawa jazda, jak w 2012" – Dan Huma

Gra rodzi się co prawda w bólach, ale wygląda na to, że... przetrwała i ujrzy światło dzienne. Trzymam za nią kciuki, bo choć niewiele jeszcze wiadomo i sporo może „pójść źle", to zapowiada się przygoda zaiste unikatowa. //**Sasori**

MADE IN POLAND

PS Vita w rękach Polaków

Gracze pokochali ich jedenaście lat temu za Kangurka Kao. Czym teraz zajmują się Tate Interactive i dlaczego zespół wybrał najnowszą konsolę Sony na platformę docelową swojej kolejnej gry? Michał Borecki, game designer, odpowiada na nasze pytania

Urban Trials pojawiło się na liście najbardziej oczekiwanych gier na PlayStation Vita w trakcie konferencji Sony na gamescom 2011. Powoli przyzwyczajamy się do tego, że Polacy stają się znani w branży gier, ale Wy zniknęliście nieco z radaru po wydaniu ostatniej części Kao. Co się z Wami działo w tym czasie?

Tate Interactive od początku skupiało się na tworzeniu gier dla młodszego grona odbiorców. Nie zniknęliśmy – to fanom Kangurka Kao przybyło wiosen i naturalnie zaczęły ich interesować półki sklepowe z bardziej dojrzałymi produkcjami. Po Tajemnicy Wulkanu zaczęliśmy tworzyć gry pod popularne licencje, takie jak między innymi Asterix & Obelix lub Lucky Luke, co za tym idzie nasza obecność była bardziej widoczna w krajach, w których miały one silniejszą pozycję niż w Polsce.

Kangurek Kao, którego pierwsza część zadebiutowała w 2000 roku, to Wasza najbardziej znana marka. Dlaczego więc zdecydowaliście się na Urban Trials, a nie kolejną odsłonę przygód Kao?

Jednym z czynników jest doświadczenie studia w tworzeniu gier arcade, jaką niewątpliwie jest Urban Trials. Jest to również racer, a z racji naszych osobistych pasji taki tytuł zawsze chodził nam po głowie. Wojtek Biliński [prezes – red.] jest wielbicielem sportów ekstremalnych, natomiast Kuba Kojder [członek zarządu – red.] uwielbia dopieszczać parametry swojego samochodu. Pomysł na ekscytującego racera szybko przyjął się wśród zespołu – czasami łapiemy się na zbyt intensywnym testowaniu i pozostawianiu naszych ksywek na szczycie firmowego scoreboardu.

Pierwsze materiały z Urban Trials od razu skojarzyły nam się z Trials HD z Xbox Live Arcade. Czym na tle tej gry będzie wyróżniała się Wasza produkcja?

Nie chcieliśmy rezygnować z realistycznego wyglądu motocykli, jak to uczyniło Hello Games z Joe Danger, jak również Urban Trials z założenia ma stanowić grę bardziej przystępną dla gracza, aby każdy miłośnik tych maszyn mógł bez problemów cieszyć się grą. Stunt Mode świetnie realizuje to założenie premiując wyczyny gracza, zostawia jednak sporo miejsca na poprawę wyników. Prawdziwy mistrz poświęci czas na odpowiednie dobranie parametrów motocyklu do konkretnej trasy, a następnie precyzyjnie sprosta znajdującym się na niej wyzwaniom.

A jaka będzie otoczka gry? Chcecie stworzyć motoryzacyjny festiwal dla kaskaderów jak w MotorStorm?

W Urban Trials zamierzamy zredefiniować

ekstremalną jazdę. Pragniemy, aby gracz poczuł ekscytację związaną z motorowym freestylem doprawioną o naprawdę karkołomne warunki panujące na torach. MotorStorm jest tutaj dobrym porównaniem szczególnie, jeśli masz na myśli odsłonę Apocalypse.

Dlaczego zdecydowaliście się na wydanie gry właśnie na PS Vita?

Ponieważ zrobiliśmy kilka gier na PSP i dobrze czuliśmy się tworząc pod tę konsolę. Kiedy tylko pojawiła się perspektywa wydania Urban Trials na PlayStation Vita, zaczęliśmy eksperymentować z otwartym światem, jeszcze lepszymi efektami oraz większą dawką zawartości gry. Mieliśmy także kilka ekscytujących pomysłów na wykorzystanie nowych funkcji, w które została wyposażona PlayStation Vita.

Czy i jak zamierzacie wykorzystać unikalne funkcje konsoli?

Urban Trials jest tytułem zdecydowanie zorientowanym na wyczyny oraz rywalizację, naturalnym jest więc wykorzystanie rankingów oraz trofeów, aby umożliwić graczom porównanie się z najlepszymi lub z przyjaciółmi. Funkcje PS Vity dają także świetną sposobność na doprawienie doznań płynących z rozgrywki. Będziemy mogli umieścić własne zdjęcie obok ustanowionego przez nas rekordu lub nagiąć zasady grawitacji przez przechylenie konsoli. Wykorzystujemy także inne funkcje konsoli jak chociażby dotykowy ekran.

Czy Sony wymaga od producentów, by skupiali się na dodatkowych funkcjach PSV i sugeruje/podpowiada co robić, czy to Wasze oryginalne pomysły?

Sposoby na wykorzystanie dodatkowych funkcji PSV w Urban Trials to nasze koncepcje. Dostajesz do ręki kawałek nowatorskiego sprzętu, czy oparłbyś się pokusie wykorzystania wszystkich jego innowacji – zwłaszcza, jeśli faktycznie dostarczają zabawy? Jak dotąd próba opanowania grawitacji poprzez przechylanie konsoli lub twarze kolegów widoczne na każdej planszy dostarczyły nam najwięcej śmiechu poza samym ustanawianiem rekordów.

Zajmujecie się produkcją gier od wielu lat, więc jak z Waszej perspektywy zmienił się rynek w Polsce?

Patrząc z perspektywy twórcy gier arcade, łatwiej na polskim rynku gier video o dobrych pracowników. Rodzimy rynek znacznie zwiększył się na przestrzeni tych kilkunastu lat. Pojawiły się nowe firmy, w których można nabrać doświadczenia. Tworzenie gier video stało się obecnie bardzo popularne, co skutkuje wzrostem liczby osób zainteresowanych tematem. Wiedza stała się łatwiej dostępna, a Polacy nie boją się po nią sięgnąć i zdecydowanie potrafią z niej skorzystać.

Jakie są Wasze dalsze plany? Czy gracze mogą w przyszłości liczyć na powrót Kangurka Kao i na jakich platformach zamierzacie pracować w przyszłości?

Zamierzamy skupić się na dalszym rozwoju marki Urban Trials. Planujemy wprowadzenie zupełnie nowych tytułów, niewykluczone też, że Kangurek Kao powróci. Mamy status oficjalnego developera na każdą z większych platform. Będziemy starali się dobierać najbardziej odpowiednią platformę do tworzonych przez nas gier.

Dziękujemy za rozmowę i czekamy na Urban Trials! //Fax

Producenci The Chronicles of Riddick i The Darkness nie tylko pracują nad remake Syndicate, ale i tworzą zupełnie nową grę, nie na licencji i nie sequel...

DEADLY TRAILER

Czy zwiastuny w formie renderowanych filmów mogą zaszkodzić sprzedaży gry?

TAK Jaki jest sens promować grę animacją, z którą nie ma ona praktycznie nic wspólnego? //DrMax

Jakość grafiki to jedno – tutaj rzeczywiście trudno mieć pretensje do twórców promujących swoją grę kawałkiem ślicznego rendera. Czym innym jest jednak klimat i charakter rozgrywki. Tutaj zbytnie mieszanie może niepotrzebnie wprowadzać gracza w błąd. Cieszę się, że kontrowersyjny zwiastun Dead Island w ogóle powstał, bo potrafię docenić jego wartość jako odrębnego, miniaturowego dzieła sztuki. Ale jednocześnie rozumiem kogoś, kto skuszony animacją kupi grę i powie „chwilunia, coś tu nie gra". Nie chodzi o konkrety w rodzaju zombifikowanych dziewczynek wyrzucanych przez okno, tylko o ciężki klimat, osobliwą mieszankę melancholii i okrucieństwa – czy po obejrzeniu trailera nie można oczekiwać, że podobną atmosferę chcą osiągnąć twórcy w produkcie końcowym? Zresztą, panie i panowie z Techland wyraźnie brali pod uwagę, że ktoś może poczuć się zrobiony w bambuko – wszak sami wypuścili do mediów oświadczenie, że pomieniony zwiastun jest tylko impresją animatorów i nie oddaje charakteru gry. Pojawiające się tu i ówdzie opinie o „oszukiwaniu" klientów są grubą przesadą – równie dobrze mógłbym zarzucić producentom napoju energetycznego, że po wypiciu ich produktu nie wyrosły mi skrzydła. Jeśli ktoś podejmuje decyzję o wydaniu niemałych pieniędzy na grę w oparciu o jeden obejrzany spot, to serdecznie winszuję i pomyślności życzę. Nie zmienia to faktu, że takie nie do końca trafne przedstawianie gry w materiałach promocyjnych może odbić się czkawką. Rzecz nawet nie tyle w samym renderze – podobne gromy spadły swego czasu na Double Fine, które przypadkiem promowało Brutal Legend jako jajcarskiego slashera, niespecjalnie zwracając uwagę potencjalnych klientów na rozbudowane elementy RTS.

Nie chciałbym, żeby renderowane zwiastuny gier odeszły do lamusa. Są dla mnie nieodłącznym elementem rynku gier, uwielbiam tuczyć nimi oko, nawet kiedy gra, którą akurat promują obchodzi mnie tyle, co zeszłoroczny śnieg. Warto jednak „znać proporcją", lekko trzymać animatorów w ryzach i zadbać o to, żeby render mniej lub bardziej wiernie oddawał charakter gry. Może być ładniejszy, bardziej efekciarski, ale dopóki stanowi część kampanii reklamowej, nie powinien być całkiem „sobie a muzom". ■

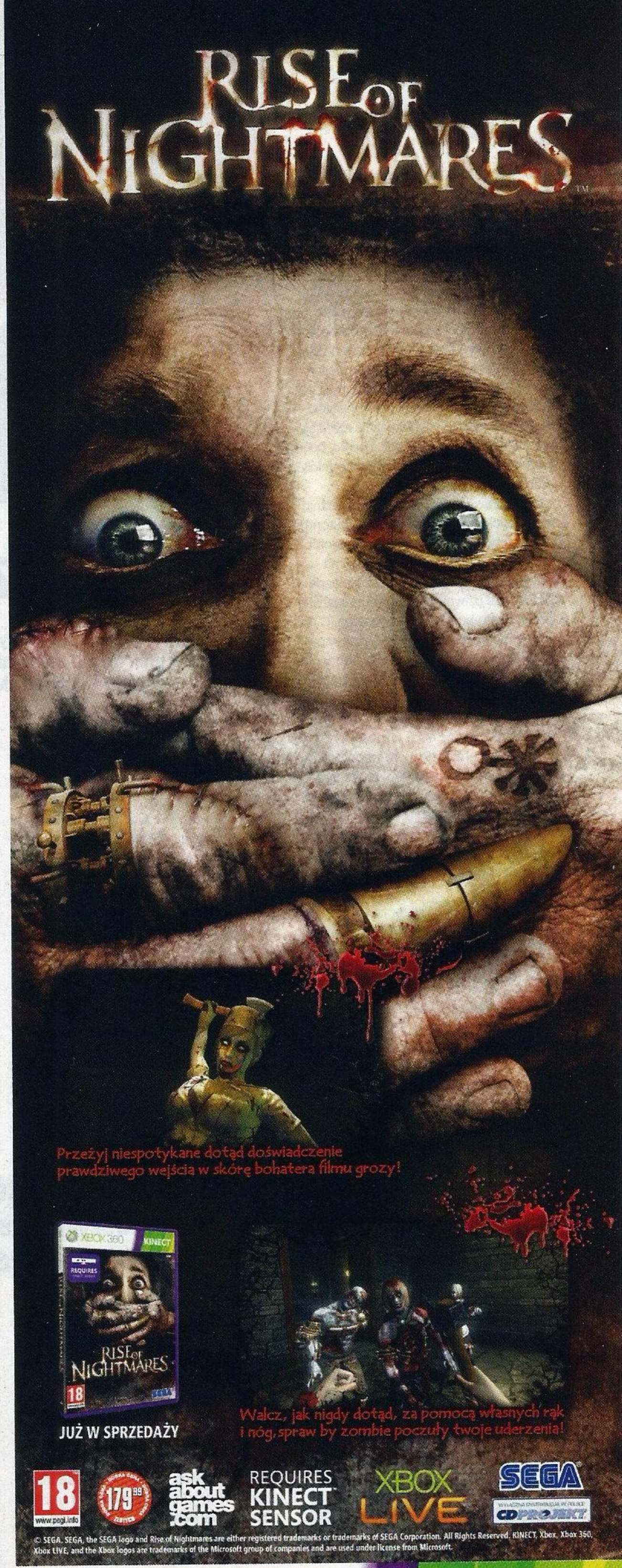
NIE Gracze wiedzą, że rendery nie pokazują rozgrywki, a są zajawką mającą zwrócić uwagę na dany tytuł. //Mielu

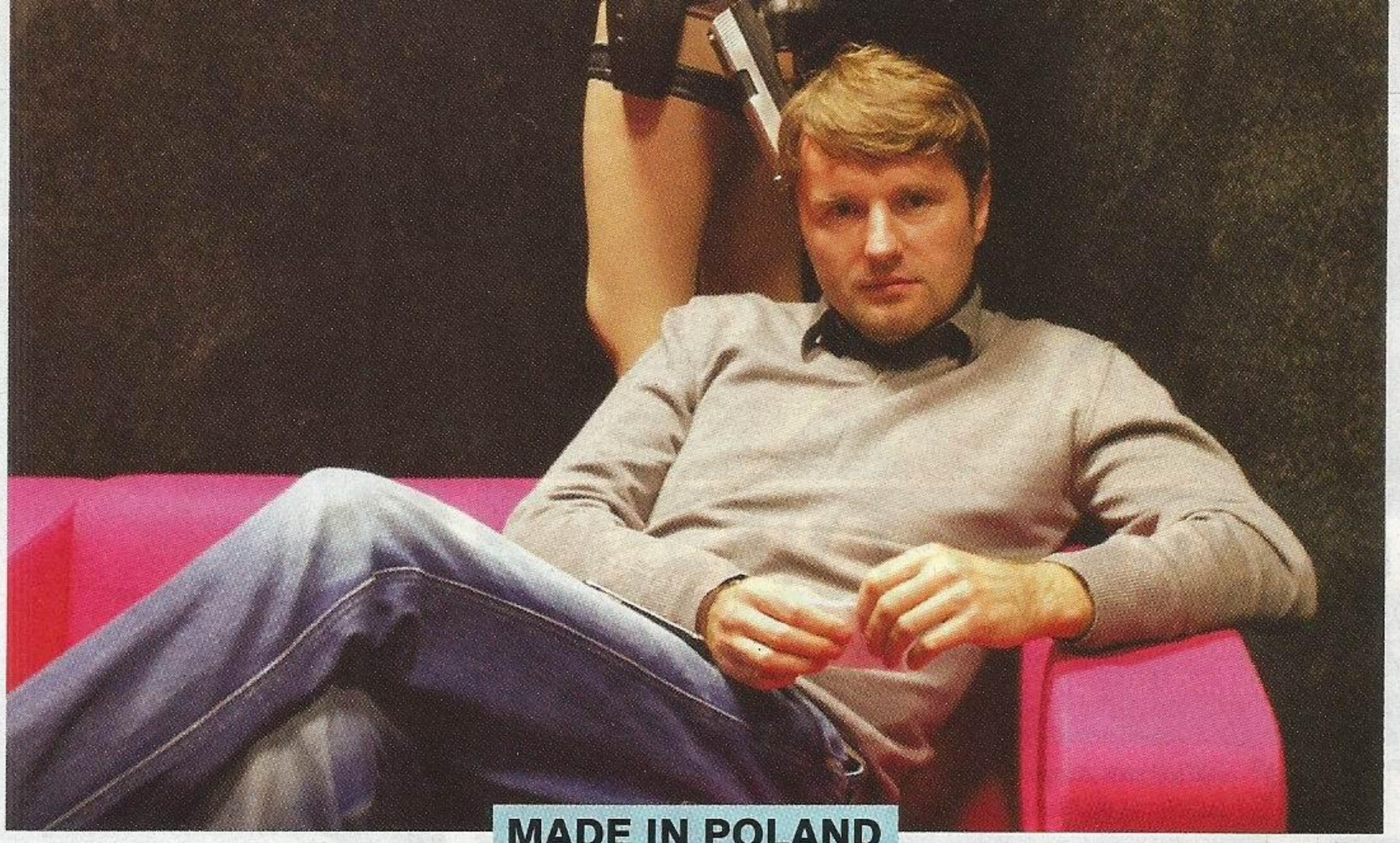
Ludzie mówią: „Dead Island mnie rozczarowało. Nie takiej gry spodziewałem się po obejrzenia trailera". Pytam, kim są ci ludzie? Graczami? Śmiem wątpić. Gracz pomyślałby: „Szacunkowa animacja, a teraz bez ściemniania, jak będzie się w to grało?". Nie przyszłoby mu do głowy, że w Dead Island bezbronne dziewczynki będą zagryzane przez zombie. Takie akcje dziś nie przechodzą, nie przy tak realistycznej grafice, czego dobrym przykładem Fallout – w „starych" dało się zabijać dzieci, w „trójce" nie.

Tylko ktoś, kto nie zna się na grach, po obejrzeniu zwiasutna pomyślałby, że zobaczył fragment kilkugodzinnej animacji – być może interaktywnej, bo chyba o to w tych grach chodzi, że coś tam się kontroluje, na coś ma wpływ. A że gra mogłaby wyglądać totalnie inaczej, niż wynikałoby trailera? Nieee, to niemożliwe. Może dla kogoś, kto traktuje zwiastun gry, tak samo jak zwiastun filmu, czy telewizyjnego show. A jak dla mnie renderowane zwiastuny są integralną częścią tego medium i dla niego unikalną. W czasach, gdy konsole nie miały tyle powera, co dziś, renderowane zwiastuny były normałką. Pamiętacie trailer Onimusha 3? To było właściwie intro, ale użyto go do reklamowania tego tytułu. Fantastyczna animacja, w której Samanosuke walczył na pokładzie statku-demona. Ktoś wierzył, że gra będzie tak wyglądała? Nie. A StarCraft II? Czy sprzedał się gorzej, choć pierwszy teaser to animacja zakuwania (ubieraniem bym tego nie nazwała) Tychusa Findlay'a w pancerz? Nie ma nic wspólnego z grą, ale nie popsuło to planów Blizzarda. A erpegi? Nie słyszałem, by fani kasowali zamówienia na Final Fantasy, gdy zobaczyli rozgrywkę i okazało się, że nie wygląda to, jak na renderowanych zwiastunach.

Może dziś mamy inne czasy i trailery coraz częściej montowane są z fragmentów rozgrywki, ale też nie jest tak, że wydawcy wypuszczają tylko jeden zwiastun i na tym poprzestają. Rendery mają fajnie wyglądać, nawiązać do lubianych postaci, jeśli gra jest np. sequelem, albo sprawić, by gracze zakodowali sobie tytuł, jeśli to tzw. nowe IP i trzeba jakoś się wyróżnić. A oprócz nich i tak pojawia się tyle filmów z rozgrywki, że mówienie, że renderowany zwiastun „oszukał" kogoś, jest dla mnie śmieszne. ■

Blizzard twierdzi, że w Diablo III lepiej gra się za pomocą joypada...





MADE IN POLAND

Będzie tylko lepiej

Działając przez lata na naszym rynku, Cenega stała się największym dystrybutorem gier w Polsce jeśli chodzi o katalog wydawniczy. O rynku, lokalizacjach gier i planach firmy rozmawiamy z Markiem Chyrzyńskim, dyrektorem generalnym

Jak to jest być dystrybutorem i konkurować z lokalnymi oddziałami dużych zagranicznych wydawców?

Na pewno jest to duże wyzwanie. Mamy bardzo dobrych partnerów, których dystrybuujemy, ale jeśli chodzi o to, co możemy zrobić lokalnie, mamy w pewien sposób ograniczone możliwości – na pewno bardziej niż lokalny wydawca. Jesteśmy tak naprawdę ogniwem łączącym nasz lokalny rynek z zachodnim, którego rola będzie docelowo marginalizowana. Warto pamiętać, że zachodni wydawcy skierują się w naszą, polską stronę tylko wtedy, kiedy im się to zacznie opłacać. Na razie pomimo tego, że wszyscy uważają, że rynek polski jest taki duży, wspaniały i tak dynamicznie rozwijający się, to nie do końca jest tak różowo, bo już dawno mielibyśmy wszystkich zachodnich wydawców na rynku.

Tak naprawdę nie ma większych różnic między byciem wydawcą, a dystrybutorem. Ważne są tytuły i to, co próbuje się zrobić na lokalnym rynku. Największą siłę ma plan wydawniczy i jeśli chodzi o ten aspekt, może trochę dziwnie to zabrzmi, ale łatwiej jest być dystrybutorem niż wydawcą. Dystrybutor ma możliwość podpisania umowy z kolejnym wydawcą zachodnim, który nie jest obecny na naszym rynku i wzbogacić swój katalog, czego lokalne biuro wydawcy na ogół, z nielicznymi wyjątkami, nie robi.

Mamy możliwość elastyczności i doboru partnerów, z którym współpracujemy na danym rynku, w danym kraju czy regionie. Oprócz Polski mamy też siedzibę w Czechach, na Słowacji i Węgrzech, i jest to spory benefit dla wydawców, bo mają też ułatwienie z tego tytułu, że dystrybucja w regionie jest w rękach jednej firmy.

Porozmawiajmy o lokalizacjach konsolowych gier wydawanych przez Was. Widzimy, że sporo się ruszyło, ale jeszcze można wiele zrobić.

Dzięki za zauważenie, że się zmieniło choć to nadal jest duże wyzwanie i pracujemy nad tym, ale jestem dobrej myśli – prędzej czy później każdy z zachodnich wydawców będzie musiał ulec w tej kwestii. Uważam, że możliwości rozwoju dla tych firm na polskim rynku są spore. Nasz region to nie jest tylko Polska – to także bardzo duży rynek rosyjski, który w pierwszej kolejności jest brany pod uwagę przy ekspansji, na przykład jeśli chodzi o otwieranie biur (choć kolejność nie zawsze jest taka). Jeżeli w Rosji coś się udaje i tam zachodni wydawcy poukładają sobie biznes, to dalej patrzą na rynek Polski. Dlatego niektórych może dziwić fakt, że powstają osobne wersje gier na rynek polski i rosyjski [gra wyłącznie w polskiej i rosyjskiej wersji językowej – red.], ale to jest właśnie często taki consensus, by w ogóle lokalizacja gry konsolowej była możliwa. Będziemy naciskać zachodnich wydawców, by dalej rozwijali ten rynek poprzez lokalizowanie tytułów docelowo jako ogólnoeuropejskie SKU.

Dlaczego część gier z ogromną ilością tekstu nie ma lokalizacji? Mamy na myśli głównie gry Rockstar i Take-Two.

Tytuły Rockstar i Take-Two są grami topowymi. Nielokalizowanie ich – nie tylko na konsole, ale także i na peceta, co aktualnie ma miejsce, jest – z punktu widzenia klienta, jak i naszego – bardzo złym rozwiązaniem. Ale nie ma na razie innej możliwości. Głównie dlatego, że sprzedaż ich gier na naszym rynku nie osiągnęła jeszcze takiego poziomu, żeby Take-Two chciało lokalizować swoje tytuły.

Trzeba wziąć pod uwagę, że sytuacja na rynku zmieniła się i dziś nie jest tak jak było dawniej, że lokalizuje się kod znajdujący się na płycie i na tym koniec. Aby faktycznie wesprzeć dany region – kraj – wydawca musi zatrudnić dodatkowych ludzi do pracy, bo poza zamkniętym kodem na płycie to są ciągłe DLC, które muszą działać z podstawową wersją, bezustanna obsługa Steama, czy wsparcie techniczne, które wydawca musi dać konkretnemu wydaniu.

Jednak głównym aspektem jest sprzedaż jednostkowa tytułu. Wytłumaczę to na przykładzie: sprzedaż Grand Theft Auto IV w Polsce przekroczyła nasze największe oczekiwania (nawet nasze szacunki sprzedaży polskiej wersji tytułu). Wydaje mi się, że dla Rockstara to nie jest nawet ilość, którą braliby pod rozwagę w kwestii lokalizacji. Możemy położyć 10 milionów euro na stole, a wydawca powie „not worth it". Oczywiście cały czas walczymy, rozmawiamy na temat kolejnych produktów, ale są to tak wolne kroki, że mogą frustrować klientów. Tutaj jednak naprawdę nic nie możemy więcej zrobić poza konsekwentnym i uporczywym drążeniem tematu. I nieważne, czy Take-Two będzie dystrybuowała w Polsce jedna, druga czy piąta firma – to nie ma znaczenia, póki T2 nie będzie „gotowe" do lokalizacji gier na nasz region. Wspomniana strategia dała już rezultaty z innymi wydawcami (oraz z T2, vide Mafia 2), więc bądźmy dobrej myśli.

Take-Two to już nie jest tylko Rockstar, mają obecnie sporo silnych brandów i nawet powiedzmy dwukrotny przyrost sprzedaży w Polsce nie pozwoli nam mierzyć się z najmniejszymi z rynków, dla których robią lokalne wersje. Niemniej to się zmieni, prędzej czy później, o ile znów po drodze nie pojawi się jakiś kryzys. Mogę powiedzieć, że nieustannie rozmawiamy z Take-Two o lokalizacjach ich głównych gier na przyszły rok.

Czy w przyszłości DLC do już zlokalizowanych gier będzie również polonizowane?

Jeżeli tylko będziemy mieli informację o tym, że takie DLC jest planowane, to tak. Problem jest taki, że nie zawsze wydawca informuje nas o tym, że DLC jest w planach. Często dowiadujemy się o tym z mediów. Staramy się to zmieniać. Oczywiście, klienta to nie interesuje i naturalnie mamy obowiązek o tym wiedzieć. Niestety, mogę tylko uderzyć się w pierś i powiedzieć, że nie zawsze mamy taką możliwość i zdarzają się wpadki, jak z Mafią czy Fallout 3 i Fallout: New Vegas (choć geneza za każdym razem była inna). Wiedząc wcześniej o potencjalnych problemach z DLC i odbiorze ich przez klienta, najprawdopodobniej jeszcze raz przemyślelibyśmy kwestie lokalizacji tych tytułów.

Zmieniamy i próbujemy zmieniać realia, w których się znaleźliśmy. Jest daleko do ideału i zdajemy sobie z tego sprawę, ale nie ustajemy w wysiłkach. Mam nadzieję, że Rage [w wersji PC, bo konsolowa nie jest lokalizowana – red.] pokaże, że rozwiązaliśmy kwestie z DLC do gier Bethesdy. Na pewno Fallout: New Vegas w wersji GOTY, który ukaże się na początku przyszłego roku, będzie zawierał wszystkie zlokalizowane DLC. Wcześniej udało nam się zapewnić dostępność DLC w wersji angielskiej (choć też ten proces był daleki od doskonałości), co nie było standardem dla zlokalizowanych gier Bethesdy. Nie jest to idealne rozwiązanie, ale daje Polskim graczom tyle samo ile dawałaby wersja angielska. Standardem, do którego aspirujemy jest DLC do Deus Ex: Bunt Ludzkości, które będzie gotowe na premierę w polskiej wersji językowej. Staramy się, by we wszystkich kontraktach, które podpisujemy na przyszłość, była zagwarantowana premiera polskiej wersji DLC równo z premierą światową. Choć, znając życie, staniemy przed dylematami (wersja polska po premierze, niepewne wsparcie dla DLC, etc) i niezależnie od wyboru, ktoś będzie niezadowolony. Prosimy zatem o porównywanie tego, co się udało osiągnąć z alternatywą o nazwie „wersja angielska" (choć i ta pewnie ma swoich zwolenników).

„Kilka lat temu, gdy trwało zachłyśnięcie się polskim rynkiem, wszyscy kierowali swoje oczy na Polskę – kryzys w 2009 roku jednak bardzo szybko ostudził te zapały" – Marek Chyrzyński

W Diabolical Pitch (wcześniej Codename D) zagramy baseballistą rzucającym piłkami w zombiaki... W Ninja Gaiden 3 przeciwnicy będą błagali o litość...

Jak wygląda rynek w Polsce w 2011 roku? Czy dalej jest przepaść między sprzedażą gier na PC i kosnole?

Nie ma już w ogóle przepaści. Rynek to, mniej więcej, 45 procent konsol i 55 procent peceta, przy czym konsole cały czas rosną w siłę. Oczywiście tak duża premiera, jak choćby Wiedźmin 2, nieco zmienia ten obraz, ale takie gry trafiają się raz na jakiś czas. W naszej firmie większy udział w sprzedaży mamy z gier konsolowych niż z peceta. Odejmując kwestię reedycji i tanich kolekcji, pecet staje się przeżytkiem jeśli chodzi o tradycyjny model sprzedaży. Coraz mniejsze półki w sklepach, coraz węższy katalog w sieciach handlowych, coraz więcej miejsca jest za to na konsole. U nas niestety praktycznie nie ma Nintendo, które ma spory udział na rynku światowym, więc oddaje to miejsce konkurencji, a w szczególności PlayStation 3. Dominacja Sony w sprzedaży konsolowej jest bardzo duża; 80 procent mają platformy PlayStation. Gry na PS3 z naszej oferty sprzedają się lepiej niż na Xboxa 360. Jeszcze rok temu było mniej więcej 2/1, ale PS3 zaczyna wyraźnie dominować, często o kilkadziesiąt procent.

Słabość PC, nie oznacza niestety dobrych wieści dla graczy konsolowych. Kurczący się rynek PC doprowadzi nas do sytuacji, gdy lokalizacja na PC nie będzie sensowna finansowo dla wydawców. Z dużym prawdopodobieństwem lokalizacja tylko na konsole również może wtedy nie mieć sensu (teraz koszty rozkładają się na PC i konsole w wielu przypadkach).

Czy spadek sprzedaży gier na Xboxa 360 wynika z piractwa?

Nie sądzę. Po prostu PS3 sprzedaje się coraz lepiej, a Xbox 360 osiągnął pewne nasycenie na rynku i rozwija się w stronę Kinecta. Kinect i gry na niego lepiej sprzedają się zimą, kiedy ludzie nie wychodzą wieczorami z domów tak często, jak wiosną i w lato. Spodziewam się, że temat Kinecta znów ruszy się zimą. Inna sprawa, że Sony praktycznie nie miewa problemu z dostarczeniem sprzętu do sieci handlowych, a dochodzą nas sygnały, że trafiają się momenty, gdy Xboxa 360 po prostu nie można kupić.

Jak będzie wyglądał kolejny rok czy dwa na naszym rynku?

Jeśli trafi się w Polsce taki rok, w którym ukaże się kolejny Wiedźmin i powiedzmy Diablo 3, wtedy pecet będzie rósł. Natomiast wycinając choć jeden z tych tytułów, nie powinno być wzrostów sprzedaży gier na PC. Porównując 2011 z 2008 rokiem – pecet bardzo poleciał w dół. Bestsellery w premierowej cenie sprzedają się na PC coraz słabiej, wszystko idzie w stronę konsol, a szczególnie PlayStation 3. Jeżeli zaś chodzi o konsole, to tendencja pewnie się utrzyma, choć będzie coraz więcej lokalizacji gier konsolowych.

Wasi partnerzy z pewnością szykują sporo gier na PS Vita. Odniesie sukces?

Klient handheldowy mocno ewoluował. Aktualnie chyba bardziej zainteresowany jest pozycjami na iOS czy Androida, czyli niemal darmowymi grami. Uważam, że Vita jest być albo nie być dla konsol przenośnych. Oczywiście PSP sprzedaje się świetnie, znakomicie sprzedają się też gry tak zwane z „katalogu", czyli poniżej 40-50 złotych. Jednak w przypadku Vity znów czeka nas powrót do wysokich cen gier przynajmniej na początku i nie oczekuję premierowych boxowych gier poniżej, powiedzmy, 170 złotych. Może być bardzo różnie z tą platformą.

Oczywiście zamierzamy wspierać konsolę grami i wszystkie gry naszych wydawców będą dostępne od samego początku, powiem więcej – jeden czy dwa tytuły są nawet aktualnie lokalizowane.

Dystrybuujecie Square-Enix, Namco-Bandai i Capcom. Jak współpracuje się z japońskimi firmami? Przez lata słyszeliśmy, że to największy „beton" w branży – nic się nie da zrobić, są tematy nie do ruszenia itp.

„Beton" to złe słowo choć w pewnym, bardzo przerysowanym stopniu opisuje możliwości zrobienia pewnych rzeczy, ale to się też zmienia. Współpracujemy z oddziałami tych firm, które mają siedziby w Europie. Dwa lata temu chcieliśmy zaprosić kogoś z Japonii i pokazać mu, że nasz rynek jest zupełnie normalny i przypomina ten zachodni, a oni naprawdę myśleli, że u nas po ulicach biegają niedźwiedzie polarne.

Jeśli chodzi o lokalizację, na przykładzie gier Square Enix powiem tak: możemy rozmawiać o lokalizacjach gier ze „stajni" Eidosa (i rozmawiamy) ale nie ma mowy np. o lokalizacji Final Fantasy. Japończycy potrzebują jeszcze trochę czasu, by pozwolili nam „dotknąć" swoich skarbów narodowych. Namco wydaje się bardziej otwarte, prowadzimy już rozmowy na temat lokalizacji tytułów – powiedziałbym, że jest już bliżej niż dalej. W przypadku Capcom też mamy postęp; mamy już zlokalizowany tytuł tej firmy, który ukaże się w przyszłym roku.

Oczywiście lokalni dystrybutorzy mają swój udział w rozmiękczaniu tego „betonu", ale to jest też kwestia dobrych ludzi w europejskich centralach tych firm, którzy dostrzegają możliwości naszego regionu. W chwili obecnej rynek w Europie rozwija się na wschód, a nie na południe. Włochy, Hiszpania, Portugalia to są kraje, w których sprzedaje się obecnie coraz mniej gier, z wiadomych powodów. Europa Wschodnia, Turcja, Indie i RPA to kraje na chwilę obecną postrzegane, jako najbardziej rozwijające się.

Wykorzystujemy też zaufanie zdobyte przez siostrzaną firmę Cenegi – Qloc, która z sukcesem stworzyła port sztandarowej gry Capcom w 17 wersjach językowych, by przekonać firmy z Kraju Kwitnącej Wiśni do uczynienia lokalizacji standardem.

Jak wyglądał i wygląda ten rok dla Was?

Czarnym koniem tego roku był dla nas Mortal Kombat, sprzedał się wyśmienicie – dwa razy lepiej niż na przykład L.A. Noire, w co osobiście nie wierzyłem. Na pewno Duke Nukem Forever okazał się sprzedażowym niepowodzeniem, daleko od tego, co wydawało mi się jego potencjałem. Rozczarował Test Drive Unlimited 2, który nawet nie zbliżył się do poziomu sprzedaży pierwszej części.

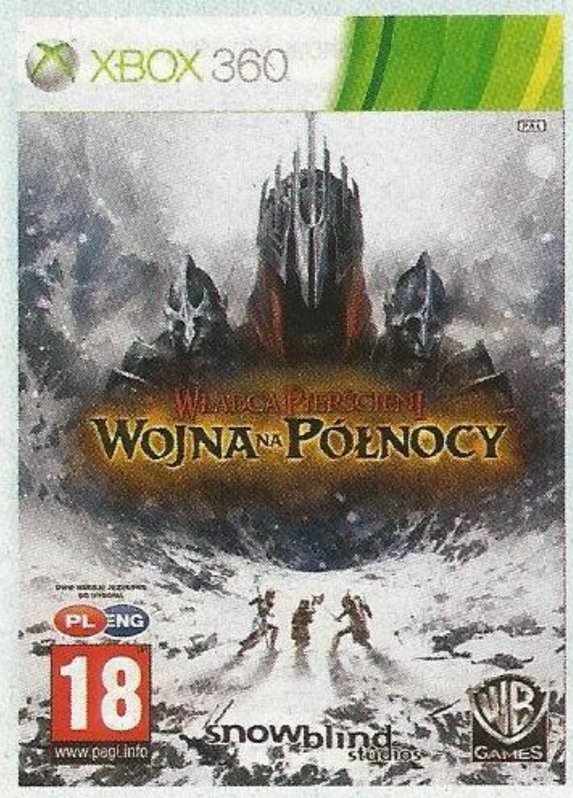
Mocno patrzymy na czwarty kwartał tego roku. Dużą niewiadomą jest Skyrim; zainwestowaliśmy mnóstwo pieniędzy w lokalizację tej gry i bardzo żałuję, że nie udało nam się zrobić też wersji konsolowej – to spowodowałoby podział kosztów lokalizacji na więcej niż jedną platformę i zmniejszenie ryzyka nieodzyskania inwestycji. Sam jestem fanem gier RPG i chciałbym zagrać w Skyrim na swojej konsoli. Nie zostawiamy jednak tematu i będziemy walczyć o to, żeby wydać w przyszłym roku wersję GOTY na konsolach po polsku.

Kolejny tytuł to Batman: Arkham City, zlokalizowany na wszystkie platformy. Gra zapowiada się wspaniale, ale czy odniesie sukces w Polsce? Zobaczymy. U nas może być bardzo różnie, jeśli chodzi o sprzedaż produktów na podstawie komiksów. Jednak mocno na niego liczymy. Jest RAGE od id Software i mocna marka w postaci Władcy Pierścieni: Wojna na Północy. Będzie LEGO Harry Potter: Lata 5-7, który przekrada się, można powiedzieć, bokiem, ale na pewno odniesie sukces. Gra będzie zlokalizowana na wszystkie platformy, także PSP – to pierwsza lokalizowana gra na PSP w naszym katalogu.

Przyjemnie rozwija się Deus Ex: Bunt Ludzkości, mocno hardcore'owy tytuł, który jednak pojawił się na listach bestsellerów. Gra sprzedała się lepiej, niż osobiście to zakładałem i sprzedaje się dalej, a jest to gra mimo wszystko dość niszowa. Co oczywiście cieszy, bo włożyliśmy w tę premierę i lokalizację mnóstwo pracy.

Szykujemy również niespodziankę dla fanów serii Premium Games oraz planujemy również na ten rok duuuże zmiany na stronie muve.pl, ale o tym wkrótce.

„Take-Two to już nie jest tylko Rockstar, mają obecnie sporo silnych brandów i nawet powiedzmy dwukrotny przyrost sprzedaży w Polsce nie pozwoli nam mierzyć się z najmniejszymi z rynków, dla których robią lokalne wersje" – Marek Chyrzyński



Nasz rok finansowy kończy się w marcu i spodziewamy się bardzo dobrego ostatniego kwartału fiskalnego, czyli Q1 2012. Tytuły, które planujemy w tym czasie wydać to między innymi: Risen 2, Max Payne 3, The Darkness 2, Bioshock: Infinite, Resident Evil: Operation Raccoon City, Ridge Racer Unbounded, Inversion, Soulcalibur V, Final Fantasy XIII-2, Dragon's Dogma, XCOM czy Street Fighter X Tekken. Jak sami widzicie, będą to Święta po Świętach.

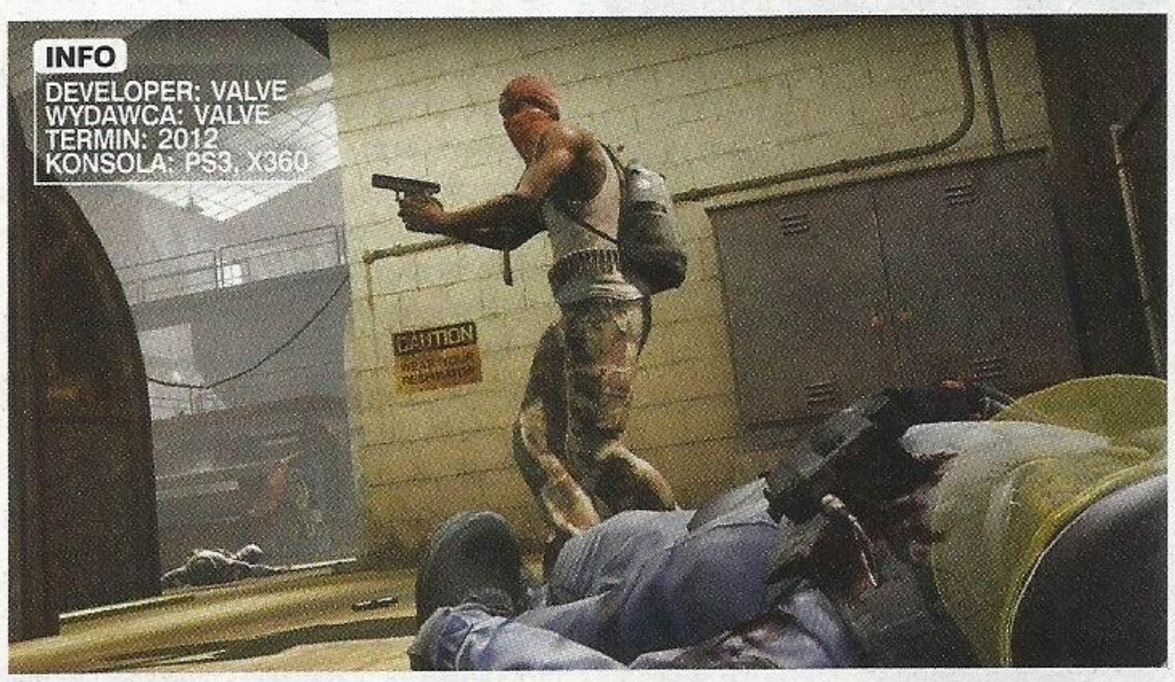
Bardzo dziękuję wszystkim osobom, które wspierają nas kupując gry wydane przez firmę Cenega oraz pomagają nam się rozwijać poprzez również krytyczne uwagi, które – uwierzcie mi – zawsze bierzemy pod uwagę.

Dziękujemy za rozmowę. //Gulash & Mielu

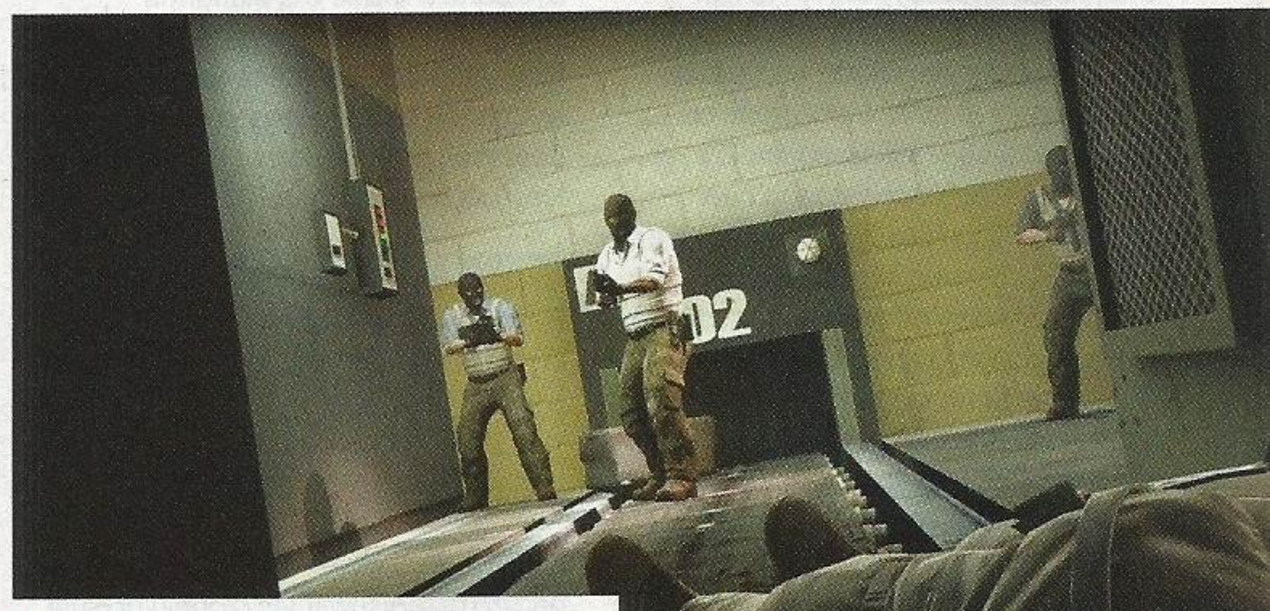
Ready At Dawn, twórcy God of War na PSP, pracują nad grą TPP na PS3... Ni No Kuni, RPG od Level-5 i Studio Ghibli trafi do USA na początku 2012...

Counter-Strike Global Offensive

„Kanter" na konsolach? I co, może jeszcze StarCraft?



□ Na PS3 będzie można wykorzystać Move. Potwierdzono także rozgrywki cross-platformowe. Obstawiam, że pecetowcy zastrajkują i nie stawią się na takich listach, jeżeli wersja na PS3 dostanie automatyczne wspomaganie celowania.



□ Premiera została wstępnie zapowiedziana na pierwszą połowę 2012 roku. Pecetowe betatesty ruszą prawdopodobnie w październiku. Nie wiadomo, czy na podobne traktowanie zasłużą gracze konsolowi.

Counter Strike to poważny temat. Jedno złe słowo i gracze, którzy trenują od kilkunastu lat mogą rzucić mi się do gardła. Dla pecetowych maniaków zapowiedź Global Offensive na PS3 i X360 to niemalże zamach na świętość, bo najwięksi hardkorowcy grają na oryginalnych ustawieniach z 1999 roku, patrząc podejrzliwym wzrokiem na wszelkie aktualizacje. Aż dziw bierze, że siedziba Valve nie poszła z dymem. Na szczęście NEOplus to pismo konsolowe, co oznacza, że dla nas to tak naprawdę nowy temat. Kolejny FPS, w którym najważniejszy jest tryb multiplayer. W ciągu roku dostajemy minimum dziesięć takich zabawek. Dlaczego mamy zainteresować się Global Offensive?

Global Offensive to nie prezent dla zagorzałych fanów, ale gra, która ma się sprzedać. Nikt w Valve nie pracuje przecież charytatywnie

Legenda? Pierwsze słyszę

Global Offensive to nie prezent dla zagorzałych fanów, ale gra, która ma się sprzedać. Nikt w Valve nie pracuje przecież charytatywnie. Co prawda seria sprzedała się w nakładzie ponad dwudziestu milionów egzemplarzy, ale jak zdobyć nowych graczy? To proste, oddzielając zawodowców od graczy niedzielnych. Jeżeli wychowaliście się na Call of Duty, to możecie nie wiedzieć, że w CS ginie się raz, ale porządnie. Nikt tu nie czeka na respawn. Jeden błąd kończy zabawę i może przekreślić szanse Waszego zespołu na zwycięstwo. Po jednej stronie stoją terroryści, a po drugiej oddział antyterrorystyczny. W zależności od trybu rozgrywki celem misji może być podłożenie lub rozbrojenie bomby, odbicie zakładników, czy eskortowanie VIPa. Przed każdą rundą można kupić broń, amunicję lub granaty, a na mapce w rogu ekranu widać przeciwników tylko jeśli znajdą się w zasięgu wzroku członków zespołu. Drużyny zaczynają zabawę w dwóch punktach na mapie, a runda kończy się wykonaniem celów zadania, wybiciem przeciwników lub zakończeniem czasu rozgrywki.

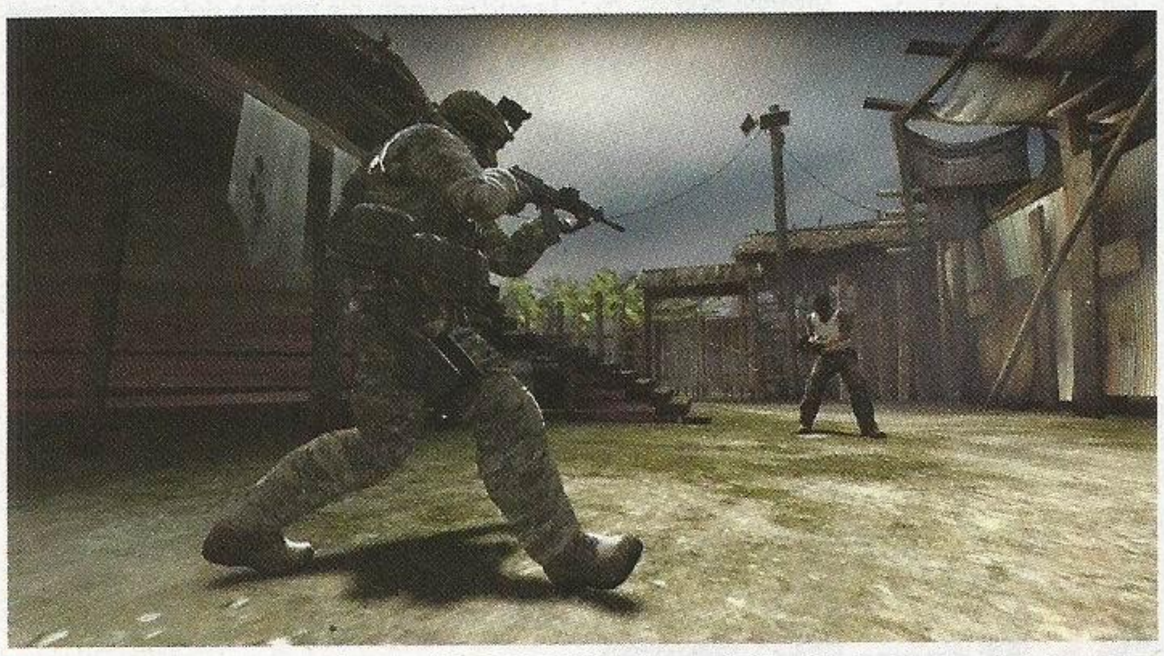
Global Offensive nie wprowadza zbyt wielu nowości do serii. Największa zmiana to wspomniany podział na mniej i bardziej zaawansowanych graczy. Listy rozgrywek będą dobierały osoby o podobnych umiejętnościach, by nie odstraszyć początkujących zawodników. Ido Magal z Valve zapowiada, że każdy będzie mógł zagrać i dobrze się bawić, gdyż nie trafi na najlepszych graczy. Dzięki temu da się stworzyć lepsze listy dla świeżych i doświadczonych zawodników. Wiadomo, że jeżeli zaczniecie grać trzy dni po premierze Modern Warfare 3, to zostaniecie rozgromieni w pierwszych meczach. To frustrujące, dlatego Valve chcą się zabezpieczyć przed podobnymi akcjami.

Jeżeli zginiecie, będziecie mieli podgląd na całą mapkę, porozmawiacie zarówno z kolegami z drużyny jak i z przeciwnikami. Zobaczycie miejsca, w których zostali odstrzeleni gracze, a przed każdą rundą dostaniecie więcej pieniędzy na zakupy. Na listach hardcore'owców nie będzie tak prosto. Po zgonie będzie można przełączać kamerę tylko na podgląd kolegów, rozmawiać wyłącznie z nimi, a kaski wystarczy zaledwie na kilka magazynków. Chet Faliszek z Valve w ten sposób podsumowuje Global Offensive: „Kiedy przegrywasz to przegrywasz z powodu złych decyzji, ale masz świadomość, co zrobiłeś źle i dzięki temu stale się rozwijasz. I dlatego z czasem będziesz mógł grać z coraz lepszymi graczami".

Kupię w dobrej cenie

Valve nie ruszają podstawowych zasad rozgrywki, choć zamierzają subtelnie przemodelować siedem oryginalnych mapek (np. Dust, Interno i Aztec). Pojawią się nowe przejścia, skróty i obiekty, które mają zapewnić większy balans rozgrywki. Zapowiedziano także osiem zupełnie nowych aren. W sumie piętnaście map to sporo, w przeciwieństwie choćby do tegorocznego Brinka. Nie zabraknie nowych broni – koktajl Mołotowa ma działać jak firewall z Diablo, pojawią się także zmyłkowe granaty, symulujące odgłosy wystrzałów. Karabiny maszynowe zyskają na mocy i skuteczności, kosztem pistoletów. Niestety wszelkie szczegóły są pilnie strzeżone i niewiele wiadomo o nowych trybach rozgrywki. Ujawniono jedynie dwa – Arsenal: Demolition i Arsenal: Arms Race, w których zobaczymy rozwinięcie idei z Gun Game (zabijając przeciwników gracze otrzymują lepsze uzbrojenie). Valve muszą ostrożnie projektować nowe tryby, bo na tym polu pecetowi fani są bardzo rygorystyczni. To z myślą o nich szykowana jest wersja beta.

Mam wrażenie, że miłośnicy Halo mogą mieć problem z Global Offensive. Tutaj podobnie jak w Modern Warfare jeden strzał z podstawowego karabinu może zakończyć zabawę. W przypadku Bad Company ważny był podział na klasy, którego nie zobaczycie w CS. To w końcu jeden z najbardziej klasycznych ze wszystkich multiplayerowych efpeesów. Valve nie wspominają o medalach, rangach, perkach, klasach, pojazdach, gadżetach i tonach materiałów do odblokowania, bo ich po prostu nie będzie. W dzisiejszych czasach założenia CS są wręcz toporne i archaiczne, a konkurencja na rynku PS3 i X360 zabójcza, ale już sama cena może zachęcić graczy konsolowych do sprawdzenia legendarnego FPSa. Global Offensive zostanie wydany na PSN i XBLA, co oznacza, że nie powinien kosztować więcej niż 60 złotych. //**Fax**



□ Nie nastawiajcie się na poziom grafiki z B3 lub MW3. Gra wygląda solidnie, ale skoro ludzie nadal grają w wersje z 1999 roku, to nikt nie oczekuje fajerwerków. Najważniejsza jest rozgrywka.

Pierwszy Max Payne zostanie wydany w HD. Tyle że na komórkach... Q-Games nie chce już tworzyć nowych gier z serii PixelJunk...

GRA ARKHAM O WSZYSTKO. WSZYSCY SĄ ZAGROŻENI. ARKHAM

BATMAN

ARKHAM CITY

21.10.2011

BATMANARKHAMCITY.COM

WB GAMES™ rocksteady™ DC™ PS3 PlayStation Network Games for Windows XBOX 360 XBOX LIVE

BATMAN: ARKHAM CITY software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Rocksteady Studios Ltd. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PSN" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

DC LOGO, BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2011. All Rights Reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s11)

ENG PL

16+ www.pegi.info

Dystrybucja w Polsce: CENEGA

GRA W PODWÓJNEJ WERSJI JĘZYKOWEJ – POLSKIEJ I ANGIELSKIEJ – DO WYBORU.
(NA WSZYSTKIE WYMIENIONE PLATFORMY SPRZĘTOWE)

CO WIEMY O NASTĘPNEJ GENERACJI?

Zaglądając w przyszłość

Nic nie rozpala wyobraźni graczy bardziej niż informacje, przecieki, plotki i domysły na temat konsol następnej generacji, nad którymi przecież najwięksi tej branży dłubią w tajnych laboratoriach

Nie ma wątpliwości, że nowa generacja nadchodzi i jest bliżej niż dalej. Świadczy o tym zapowiedź Wii U. A jeśli dotychczasowy lider rynku zapowiada następcę swojej konsoli stacjonarnej, nie może to nie wywrzeć wpływu na konkurencję. Wprawdzie niektórzy twierdzą, że Wii U należałoby zrównać z PS3 i X360, przyjmijmy jednak, że nie wyznaczamy arbitralnej granicy, jaka moc obliczeniowa wystarczy, by sprzęt nazwać next-genem, a zamiast tego zajmiemy się cyklem życia konsol. A ten ostatnio mocno się wydłużył.

WYCIĄGANIE WNIOSKÓW

Kiedy ujrzymy nowe konsole? Planowo Wii U już w połowie przyszłego roku. Jest to zrozumiałe, gdyż Wii, choć najbardziej popularne, zestarzało się najprędzej. Jednak czy premiera w przyszłym roku jest pewna? To tylko plotki, ale podobno po kłopotach z 3DSem, Nintendo może szykować kilka zmian. Szczególnie, że po E3 reakcje też nie były hurraoptymistyczne. Chodzi głównie o nazwę i wygląd konsoli. Dużo mówiło się jakiś czas temu, że wielu klientów myśli, że 3DS jest tylko kolejną inkarnacją NDSa, a nie nową platformą. W przypadku Wii U można postawić te same zarzuty: nazwa nie sugeruje następcy, a sama konsola, choć nieco większa, na pierwszy rzut jest nie do odróżnienia od Wii. Jeśli japońska firma zdecydowałaby się na zmiany, oznaczałoby to konieczność nowego startu, by zbudować rozpoznawalność nazwy wśród mediów i konsumentów. A to mogłoby opóźnić premierę o jakieś pół roku. Zgadzałoby się to z przeciekami od niezależnych wydawców, którzy rzekomo narzekają na dostarczone im przez Nintendo devkity. Podobno występowały straszne problemy z przesyłem danych z konsoli do kontrolera. Według tych samych źródeł, w nowszych wersjach wciąż niefinalnego sprzętu usterki te wyeliminowano, ale nie zmienia to faktu, że Nintendo może mieć więcej problemów z dopięciem wszystkiego na ostatni guzik, niż się z początku wydawało. Firma powinna wyciągnąć wnioski z błędów popełnionych przy 3DS, który wystartował zbyt wcześnie i teraz musi ratować się żałosnymi przystawkami pokroju drugiej gałki analogowej. Przy okazji Tokyo Game Show prezes Nintendo, Satoru Iwata, powiedział ponadto, że Wii doczeka się w przyszłym roku mocniejszego lineupu niż to, co widzieliśmy w tym roku. Może chodzić o zwykłe nabijanie kabzy na tych prawie 90 milionach sprzedanych konsol, ale może równie dobrze oznaczać wydłużenie życia konsoli, by nie zeszła ze sceny zanim następca nie będzie gotowy.

Jeśli któraś z firm zdecyduje się wystartować rok, dwa wcześniej, niż pierwotnie zakładała, docelowa technologia może być jeszcze niedostępna albo za droga, co oczywiście zmusi do pewnych cięć

LONG LIVE AND PROSPER

A co z następcami HD-genów? Oficjalna wersja dla prasy brzmi, że nie zobaczymy nowych konsol przed 2014 rokiem. A może nawet dopiero w 2016. Z pewnością chciałyby tego Sony i Microsoft, które dopiero co zainwestowały w nowe kontrolery ruchowe i zepchnęły na drugi plan Wii. Nie ulega też wątpliwości, że byłoby to w smak wielu graczom, dla których cena HD-genów stała się przystępna dopiero w bieżącym roku. Niezależni wydawcy nie są jednak tak jednomyślni. Wprawdzie Frank Gibeau (szef EA Games) stwierdził niedawno, że z obecnych konsol można jeszcze sporo wycisnąć i EA nie czuje potrzeby wprowadzania na rynek mocniejszych platform, jednak już Yves Guillemot z Ubisoftu wyraził pogląd, iż czy ktoś tego chce czy nie, premiera Wii U wymusi na konkurencji przyśpieszenie prac nad następcami. Krótko mówiąc, na dwoje babka wróżyła.

Gdyby jednak zapomnieć na chwilę o często sprzecznych wypowiedziach ludzi z branży, a zamiast tego zaufać zdrowemu rozsądkowi, wychodzi na to, że 2014 jest nawet aż nazbyt daleko. Konsole to biznes, a w biznesie nie oddaje się pola konkurencji na całe dwa, dwa i pół roku. Przykład obecnej generacji pokazał, że rok straty da się jeszcze odrobić (PS3), nawet z nawiązką (Wii), ale dwa lata to już spore ryzyko. A za ryzykiem w biznesie nikt nie przepada.

Oczywiście Sony i Microsoft mogłyby spokojnie poczekać z wypuszczeniem nowego sprzętu, gdyby Wii U sprzedawało się przeciętnie lub słabo. Istnieje taka ewentualność, ale nikt przy zdrowych zmysłach nie zaufa ślepemu losowi, szczególnie po oszałamiającym i niespodziewanym sukcesie Wii. Jeżeli firmy naprawdę chcą wycisnąć z PS3 i X360 wszystkie soki, przedłużając tym samym ich życie do 2014 roku, być może będą musiały przygotować sobie plan B. Polegałby on na gotowości do ewentualnego wypuszczenia nowej konsoli (np. z mniejszą ilością tytułów startowych) wcześniej, niż początkowo planowano, gdyby Wii U sprzedawało się zbyt dobrze. A przynajmniej możliwości pokazywania nowych konsol i gier, by odciągnąć uwagę od sprzętu Nintendo. Taką taktykę stosowało Sony, gdy na rynku był już Dreamcast: dopiero rodzące się PS2 było podparte taką ilością mniej lub bardziej realnych obietnic, że wielu graczy postanowiło poczekać i odpuścić sobie konsolę Segi.

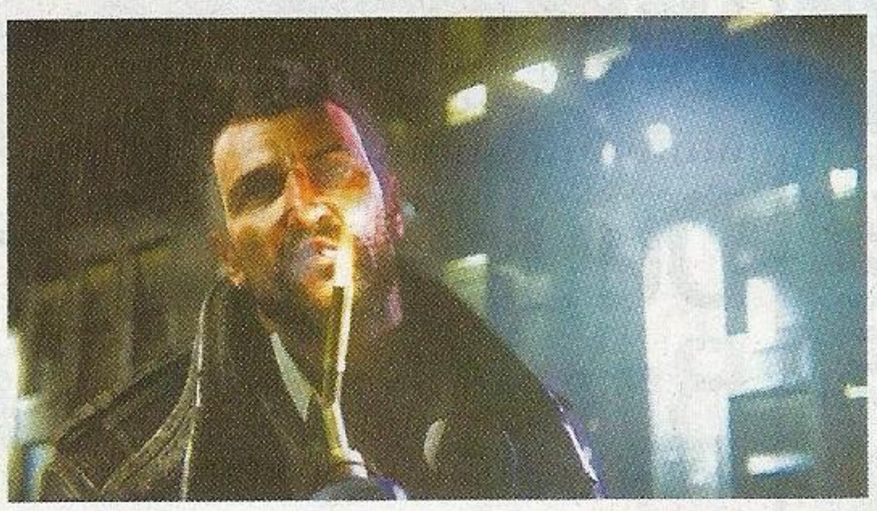
Trzeba też pamiętać, że S i M konkurują nie tylko z Nintendo, ale przede wszystkim między sobą. Nic nie wskazuje, by firmy dogadywały się, co do strategii na rynku konsol. Zakładając więc, że nikt nie chce wystartować jako ostatni, niepewność co zrobi konkurent może nakręcić wyścig zbrojeń i dodatkowo przybliżyć nadejście następnej generacji. Rzekome źródło w Crytek donosi, że zobaczymy w jakiejś formie nowego Xboksa już w przyszłym roku, najprawdopodobniej na E3. Ale w podobnych przeciekach pojawiają się najróżniejsze daty, z 2015, a nawet 2016 włącznie. Oznaczałoby to, że z Wii U miałyby walczyć obecne konsole.

Demo Samaritan prezentujące możliwości najnowszej odsłony Unreal Engine to nasz jedyny hint na temat tego, jak może wyglądać grafika nowej generacji.

CURRENT-GEN PLUS?

Firma hydraulika wyrobiła sobie irytujący nawyk trzymania w sekrecie specyfikacji technicznych swoich konsol. Nie inaczej jest z Wii U, choć częściowo może wynikać to z faktu, że w przypadku tej konsoli moc wciąż jest sprawą otwartą. Producenci przyznają, że specyfikacja zmienia się z każdym kolejnym devkitem, jaki dostają od Nintendo. Co wiemy na pewno? Wii U wyświetli grafikę HD w rozdzielczości 1080p. CPU będzie wielordzeniowym procesorem od IBM, najprawdopodobniej opartym na POWER 7. Procesory tej generacji mogą mieć cztery, sześć lub osiem rdzeni, a maksymalne taktowanie zegara wynosi 4,25 GHz. Trzeba wziąć jednak poprawkę na to, że do Wii U trafi model specjalnie dedykowany konsoli, a nie z półki sklepowej. Z kolei GPU dostarczy AMD i to wszystko, co wiadomo na pewno. Z innych źródeł wiemy, że konsola będzie mocniejsza od HD-genów, ale źródła owe nie są zgodne, co do tego, jak bardzo. Jedne twierdzą, że tylko symbolicznie, inne, że dość znacznie. Jak sami zauważyliście, używane słownictwo jest dość ogólnikowe. Analizy ekspertów wskazują na to, że w najgorszym (najtańszym) przypadku Wii U wyprzedzi obecne konsole zaledwie o włos nowszą architekturą, co mogłoby się przełożyć na Full HD i 60 klatek animacji jako standard przy obecnym poziomie grafiki – by ująć sprawę obrazowo. W najmocniejszym, ale wciąż realistycznym wariancie konsola byłaby pod każdym względem lepsza od konkurencji, choć wciąż byłby to poziom porównywalny, bez wielkiego skoku. Przykładem może być tutaj PC, gdzie najniższe detale odpowiadałaby current-genom, zaś maksymalne ustawienia to Wii U. Można to sobie wyobrazić też na podstawie wizualnej różnicy między grami z PS2 a z pierwszego Xboxa. Jest więc niemal pewne, że życzenia Tiago Sousy z Crytek o sporym skoku naprzód i przynajmniej 8 GB RAMu (to 16 razy więcej niż mają Xbox 360 i PS3) nie zostaną spełnione przez sprzęt Nintendo.

Hideo Kojima nadal chce pracować nad Zone of the Enders 3... Daytona USA zostanie prawdopodobnie wydana w cyfrowej dystrybucji na PSN i XBLA...



Głowa w chmurach

Cloud gaming, czyli wysyłanie do klienta obrazu renderowanego przez serwer (oferowane dziś przez OnLive i Gaikai), może być nośnikiem konsol przyszłości. Ale jeszcze chyba nie z tej najbliższej, choć niewykluczone, że do jakiegoś stopnia next-geny wykorzystają tę technologię. Wyeliminowałoby to problem z rozmiarami urządzenia i wydzielanym ciepłem, ale jak mówi Kaz Hirai z Sony, era wyłącznie cyfrowej dystrybucji (w tym cloud gamingu) to kwestia następnej dekady: „Działamy w różnych częściach świata, również tam, gdzie infrastruktura sieciowa nie jest tak rozbudowana, jak by się chciało. Przesadą jest mówienie, że za dwa, trzy albo nawet dziesięć lat nośniki fizyczne znikną zupełnie".

Wiemy na pewno, że nośnikiem gier na Wii U będzie płyta o dwunastocentymetrowej średnicy (standardowy rozmiar), charakteryzująca się wysoką pojemnością. Ma to być własny, opatentowany przez Nintendo format, oparty jednak prawdopodobnie na niebieskim laserze. W kontekście nowego Xboksa mówi się albo o Blu-rayu, albo o reaktywacji martwego formatu HD-DVD – drugi wariant wydaje się jednak dość mało wiarygodny. Być może zresztą zarówno Xbox jak i PlayStation wykorzystają trój- i czterowarstwowe płyty Blu-ray, zwane BDXL, o pojemności odpowiednio 100 i 128 GB. Istnieją nawet większe pojemności (Pioneer opatentował szesnaście warstw i 400 GB), ale wątpliwe, by stały się standardem w najbliższych latach – na horyzoncie nie widać na nie zapotrzebowania.

PRAWDZIWA NASTĘPNA GENERACJA

Jaki skok graficzny czeka nas przy PS4 i następnym Xboksie? Częściowo zależy to od poprzednich rozważań o dacie premiery. Jeśli któraś z firm zdecyduje się wystartować rok, dwa wcześniej, niż pierwotnie zakładała, docelowa technologia może być jeszcze niedostępna albo za droga, co oczywiście zmusi do pewnych cięć. Jasne jest jednak, że niemal wszyscy spodziewają się sporo. Neal Robinson z AMD wyraził nawet przekonanie, że kolejny Xbox zaoferuje oprawę porównywalną z Avatarem Camerona, dorzucając do tego bardzo zawansowaną fizykę i sztuczną inteligencję. Miałoby to pozwolić, by w next-genowym GTA każdy przechodzień miał unikalną osobowość. Pan Robinson jednak nie chciał zdradzić, czy jego firma współpracuje z Microsoftem, czy też sobie po prostu amatorsko przewiduje przyszłość. Inne źródła (tym razem anonimowe) twierdzą jednak, że w przyszłym Xboksie znajdzie się platforma procesorowa AMD Fusion (najprościej mówiąc: łącząca procesor centralny z graficznym), model Krishna, którego premiera spodziewana jest w pierwszej połowie przyszłego roku. Oznaczałoby to koniec z przegrzewaniem konsoli, ale znowu procesory te nie są znane z ogromnej mocy. Pamiętajcie jednak, że to tylko jedna z wielu pogłosek.

Jeszcze mniej wiadomo o możliwościach PlayStation 4. Plotek nie brakuje, często są one jednak ze sobą sprzeczne, trudno więc wyrokować, czy któraś jest w ogóle prawdopodobna. Wydaje się jednak, że Sony będzie dalej inwestowało w swojego Cella. Miałoby to przynajmniej dwie oczywiste zalety. Przede wszystkim, developerzy mogliby wykorzystać doświadczenie zdobyte przy projektowaniu gier na PS3, co oznaczałoby szybsze okiełznanie nowego sprzętu. Druga sprawa to łatwiejsza wsteczna kompatybilność, która powoli staje się standardem wśród konsol. Tezę tę podpiera też fakt, że jakiś czas temu Toshiba odsprzedała Sony za 400 milionów funtów fabrykę do produkcji procesorów Cell. Nie inwestuje się z reguły w technologię, którą ma się zamiar porzucić, ale z drugiej strony ta branża widziała już dziwniejsze rzeczy.

KAŻDY INNY, WSZYSCY RÓWNI

Przekopując się przez morze plotek i wymysłów na temat mocy next-genów, warto w ogóle zastanowić się, czy powinniśmy oczekiwać tak wielkiego skoku. Może się bowiem okazać, że bardziej opłacalne okaże się spowolnienie wyścigu technologicznego. Popatrzcie, ile czasu zajęło twórcom opanowanie Xboksa 360 i PS3 – przez dobry rok dostawaliśmy stare gry z podciągniętą rozdziałką i kilkoma efektami. Zdarzało się nawet, że wersje na nowe konsole chrupały, w przeciwieństwie do edycji powiedzmy na PS2. Tworzenie gier jednocześnie bardzo podrożało, co sprawiło, że wydawcy coraz mniej ryzykują. Odważny eksperyment w postaci Silent Hill: Shattered Memories pewnie nigdy nie trafiłby na Wii, gdyby nie niższe koszty produkcji na tej konsoli. Dzisiaj średni koszt wyprodukowania gry na Wii to 5-10 milionów dolarów; w przypadku HD-genów kwota ta jest trzy do czterech razy większa. Jeśli zaś spojrzeć na konkretne bestsellery, liczby stają się astronomiczne. Wyprodukowanie L.A. Noire kosztowało 50 milionów zielonych, Gran Turismo 5 80 milionów, a GTA 4 aż 100 milionów amerykańskich prezydentów! Yves Guillemot z Ubisoftu przewiduje, że kolejna generacja podniesie średni koszt produkcji do 60 milionów dolarów (tyle kosztował MGS 4). Kogo na to stać? Już obecne konsole pokazały, że niewielu. Wystarczy przypomnieć sobie dobre i zasłużone studia developerskie, które zbankrutowały. Na trudnym rynku, gdzie jedna porażka może oznaczać koniec działalności, nie poradziły sobie takie zespoły jak Factor 5 (Rogue Squadron, Lair), Bizarre Creations (Project Gotham Racing, Blur) czy Pandemic Studios (Mercenaries, The Saboteur). Warto przy tym zaznaczyć, że Bizarre zostało zamknięte po wypuszczeniu James Bond 007: Blood Stone – gra na takiej licencji wydawałaby się pewniakiem, a jednak doprowadziła do zamknięcia studia.

W tej sytuacji powstaje pytanie, kto będzie robił gry na technologiczne potwory, jakimi mają być next-geny? Kilku najbogatszych wydawców i tyle? Ale pewnie i oni odetchnęliby z ulgą, gdyby wraz z następną generacją koszty produkcji nie wzrosły tak gwałtownie. Być może właśnie dlatego w wywiadach padają stwierdzenia, że wydawcy są zadowoleni z obecnych konsol. Po prostu boją się wydatków i ryzyka, jakie przyniosłyby mocniejsze maszyny.

Dlatego niewykluczone jest, że skok między PS3 a PS4 nie będzie tak znaczny, jak to sobie wszyscy wyobrażamy. Być może przyjmie się model zapoczątkowany przez Nintendo: robimy mocniejsze konsole, ale bez szaleństw, skupiamy się na innych aspektach niż moc obliczeniowa. 3DS jest sporo mocniejszy od poprzednika, ale nie wyznacza nowych standardów, zamiast tego oferuje obraz w 3D. Faktem jest, że dotychczas nie sprzedaje się rewelacyjnie, ale wśród zarzutów pod adresem konsoli rzadko pojawiają się narzekania na brak mocy. Z kolei Vita pokazuje, że Sony wciąż chce dostarczać najbardziej zaawansowane gadżety i aż strach pomyśleć, ile kosztuje ich wyprodukowanie jednego egzemplarza. Można założyć, że w przypadku sukcesu PSV podobna taktyka zostanie przyjęta dla konsoli stacjonarnej. Jeśli jednak Vita finansowo zawiedzie, kto wie, czy nie zapoczątkuje to ery, w której agresywny postęp technologiczny stanie się domeną wyłącznie pecetów.

POWRÓT DO PRZYSZŁOŚCI

Następna generacja jest pewna, ale wszystko na jej temat jest niepewne. Jakimi kontrolerami zagramy? Czy Kinect 2 i Xbox 720 pozwoli wreszcie pewnemu Piotrusiowi dokończyć Milo? Czy rucholery, zwane również kontroluchami, to moda jednej generacji, czy też zostaną z nami na dłużej? Na jakich nośnikach będą wychodziły nowe gry (patrz ramka) i na jakich telewizorach je odpalimy? Odpowiedzi na te pytania do stycznia już nie poznamy – druga połowa roku to czas żniw, nie zasiewu. Ale za to przyszłoroczne E3 może okazać się przełomowe. Oby tak właśnie się stało. //**Kaxi**

Harmonix chcą stworzyć więcej gier na Kinect, ale nie będą to tytuły muzyczne... Modern Warfare 3 nie dostanie kolekcjonerki Prestige...

CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	Tales of Xillia	PS3	Namco Bandai
2	Monster Hunter Portable 3rd HD Ver.	PS3	Capcom
3	Dragon Quest Collection	Wii	Square Enix
4	Rhythm Paradise Wii	Wii	Nintendo
5	Black Rock Shooter: The Game	PSP	Image Epoch
6	Resident Evil: Revival Selection	Multi	Capcom
7	Samurai Warriors 3: Empires	PS3	Tecmo Koei
8	Mobile Suit Gundam Shin Gihren no Yabou	PSP	Namco Bandai
9	Atsumete! Kirby	NDS	Nintendo
10	Grand Knights History	PSP	Marvelous Ent.

▶ Takie marki jak Tales of..., Monster Hunter, Dragon Quest, Resident Evil i Samurai Warriors zawsze cieszą się dużym powodzeniem w Japonii. Nawet jeśli te gry wychodzą na konsole stacjonarne, od pewnego czasu mniej popularne w KKW od handheldów.

USA

1	Madden NFL 12	Multi	EA
2	Deus Ex: Bunt Ludzkości	Multi	Square Enix
3	Dead Island	Multi	Square Enix
4	Mario Kart Wii	Wii	Nintendo
5	Resistance 3	PS3	Sony
6	Call of Duty: Black Ops	Multi	Activision
7	NHL 12	Multi	EA
8	Just Dance 2	Wii	Ubisoft
9	Warhammer 40,000: Space Marine	Multi	THQ
10	Wii Sports Resort	Wii	Nintendo

▶ Dobra rada dla Capcom – Majini czy inni Ganado są spoko, ale wszyscy kochają zombiaki. Tzn., kochają strzelać do zombiaków. Udowadnia to Dead Island. Amerykanie kupili grę Techlandu niezrażeni niedorobkami i niskimi ocenami. Gratulujemy!

UK

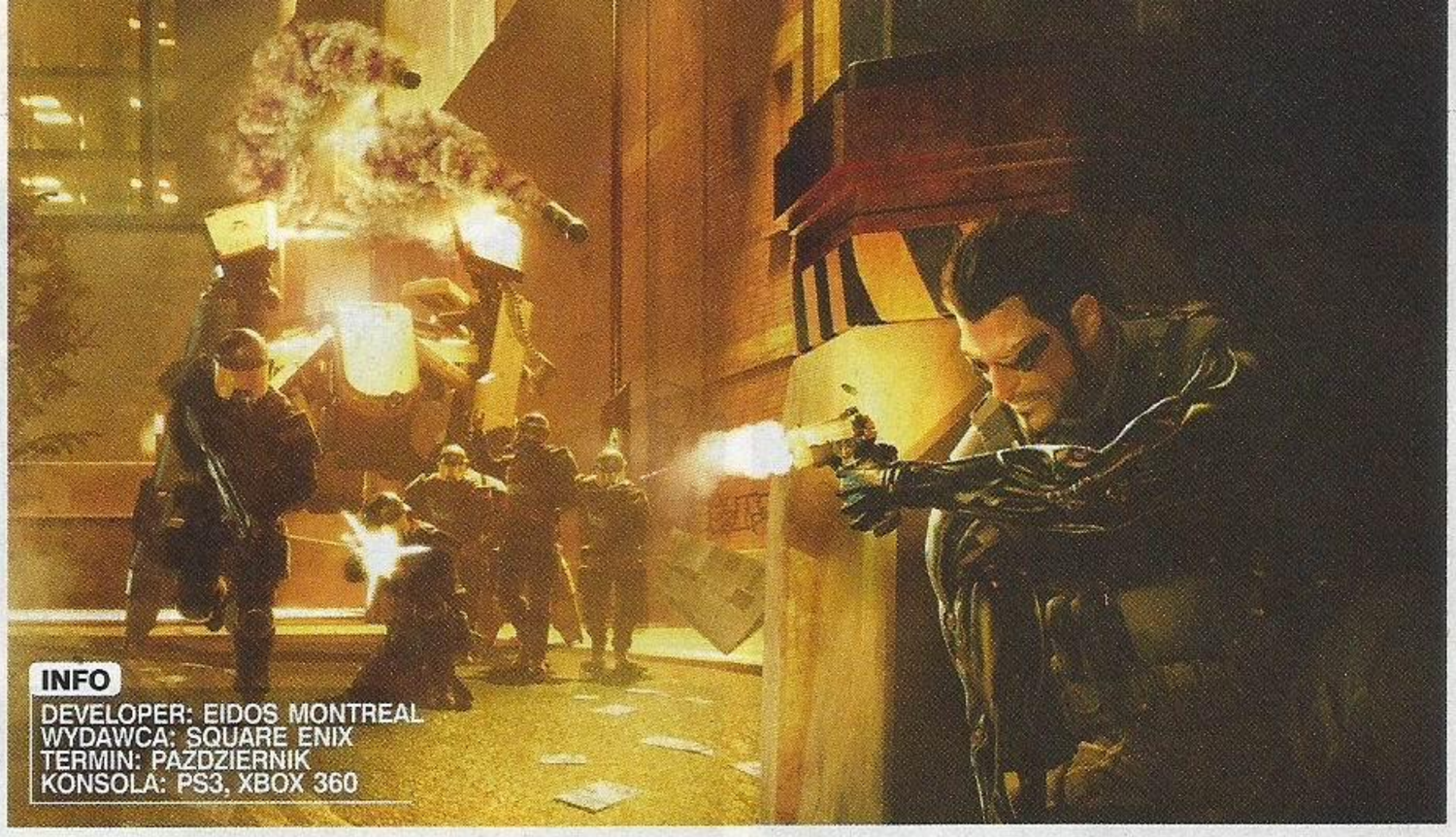
1	Dead Island	Multi	Deep Silver
2	Warhammer 40,000: Space Marine	Multi	THQ
3	Driver: San Francisco	Multi	Ubisoft
4	Deus Ex: Bunt Ludzkości	Multi	Square Enix
5	Resistance 3	PS3	Sony
6	Zumba Fitness	Multi	505 Games
7	LEGO Pirates of the Caribbean	Multi	Disney
8	Call of Duty: Black Ops	Multi	Activision
9	LEGO Harry Potter: Years 1-4	Multi	Warner Bros.
10	Star Fox 64 3D	3DS	Nintendo

▶ Zawsze kibicujemy polskim developerom (tak jak polskiej reprze) i cieszymy się z ich sukcesów. Tym razem radość sprawił nam Techland. Pokonać takie tuzy, jak Driver, Deus Ex i Resistance 3? To wzbudza respekt. Pozostaje krzyknąć: „Jeszcze jeden!".

POLSKA (Ultima)

1	Gears of War 3	X360	Microsoft
2	F1 2011	Multi	Codemasters
3	God of War Collection Volume II	PS3	Sony
4	Dead Island	Multi	Deep Silver
5	Deus Ex: Bunt Ludzkości	Multi	Square Enix
6	DJ Hero	Multi	Activision
7	Driver: San Francisco	Multi	Ubisoft
8	Warhammer 40,000: Space Marine	Multi	THQ
9	Catherine	PS3	Deep Silver
10	Splinter Cell HD Collection	PS3	Ubisoft

▶ Nie ma mocnych na Marcusa. Czy Gearsy będą równie miodne bez niego? Na razie nie musimy się zastanawiać, a możemy skupić na graniu. Czy ICO i Kolosy trafią do zestawienia za miesiąc? Dajcie zarobić Fumito Uedzie, niech robi gry jak najdłużej.



INFO
DEVELOPER: EIDOS MONTREAL
WYDAWCA: SQUARE ENIX
TERMIN: PAŹDZIERNIK
KONSOLA: PS3, XBOX 360

Deus Ex: Bunt Ludzkości
Brakujące Ogniwo

Adam Jensen był kiedyś człowiekiem

Bardzo często testujemy nieukończone gry przed premierą, ale po raz pierwszy dostaliśmy przesyłkę z wczesną wersją DLC. Nie trzeba mnie było długo przekonywać, żebym ponownie zalogował się w cybernetycznym świecie Deus Ex.

W trakcie swoich podróży w Buncie Ludzkości, Adam zniknął na trzy dni. Teraz gracze będą mieli okazję sprawdzić, co działo się z nim w tym czasie. Zdradzę, że Jensen znalazł się na pokładzie statku, ale jego celem nie był tropikalny kurort. Brakujące Ogniwo rozpoczyna się od brutalnego przesłuchania, w trakcie którego bohater solidnie obrywa od tajemniczych oprawców. I na nic mu się zdadzą harde odzywki, bo agenci Belltower zrestartowali jego wszczepy i obdarli go z pancerza. Na szczęście szybko znajduje nowych sprzymierzeńców, a właściwie to oni odnajdują jego i rozkuwają elektroniczne kajdany. Poczułem się trochę

W DLC w końcu pojawi się ciekawa walka z bossem. Będzie się można przed nim ukryć i zabić go z zaskoczenia, zastrzelić z daleka, albo tylko ogłuszyć.

Producent obiecuje nawet pięć godzin rozgrywki (w zależności od Waszego stylu gry), czyli mniej więcej tyle, ile trwa kampania Modern Warfare

rozczarowany faktem, że Adam nie skomentował swojego zaskakującego uwolnienia, tylko wstał i ruszył przed siebie. Nie miałem jednak czasu na narzekanie, bo bez broni i ulepszeń byłem łakomym kąskiem dla patrolujących pokłady strażników.

To tak naprawdę rozpoczynanie zabawy od zera, ale od razu na wysokim poziomie trudności. Wiem, że nie wszyscy gracze lubią takie rozwiązania. Ja uznałem DLC za wyzwanie i ostrożnie przemierzałem nafaszerowane czujnikami korytarze. Nie było to proste,

Brakujące Ogniwo doczeka się oddzielnej zakładki w menu gry i nie będzie miało wpływu na historię z podstawki, choć rozszerzy ją o nowe fakty.

bo moja postać nie mogła przełamać zaawansowanych systemów zabezpieczeń, przesunąć ciężkich skrzynek, czy bezpiecznie zeskoczyć z dużej wysokości. Czułem się jak Rikimaru czujnie obserwujący okolicę i uczący się ścieżek przeciwników. Miło było pobawić się w ten sposób, ale zdziwiło mnie to, że Adam na pierwszych pokładach zdobył za mało punktów doświadczenia, by się rozwinąć. Nie mógł też powrócić do raz odwiedzonych miejscówek. Po co więc zamki wymagające trzeciego poziomu w sztuce włamywania się do komputerów? Czy chodziło o wywołanie poczucia bezradności wśród graczy? Zakrwawiony Jensen faktycznie nie wygląda na kluczowego agenta Sarif Industries, choć po zrecenzowaniu podstawki otworzyły mi się oczy na spiski i podejrzewam, że producent wyciął gotowy poziom i wydał go jako dodatek. Wiem, wiem, ciężko uwierzyć w taką teorię. Kto by śmiał tak zarabiać na graczach?

DLC spodobało mi się z powodu klimatu, którego nie czułem od czasu Sons of Liberty (statek płynie w ciemnościach, a deszcz ogranicza widoczność na górnych pokładach). Nie wiadomo tak naprawdę z kim walczy Jensen, ani kto i dlaczego mu pomaga. Grałem mniej więcej dwie godziny, ale nadal nie wiem, jaką historię skrywa DLC. Z komputerów i danych wyciągniętych od martwych strażników poznałem zaledwie strzępy informacji, co jeszcze bardziej mnie zaintrygowało. I dopiero po wykonaniu jednej z misji pobocznych zobaczyłem zawartość ładowni, co tylko upewniło mnie w przekonaniu, że muszę zagrać w dodatek do Buntu Ludzkości. Producent obiecuje nawet pięć godzin rozgrywki (w zależności od Waszego stylu gry), czyli mniej więcej tyle, ile trwa kampania Modern Warfare. I wszystko to w polskiej wersji językowej. //**Fax**

Final Fantasy XIII-2 w wersji na X360 zostanie wydane na jednej płycie... Gracze złożyli półtora miliona zamówień przedpremierowych na Battlefield 3...

NBA 2K12

KTO JEST NAJLEPSZYM ZAWODNIKIEM WSZECH CZASÓW?

KONIEC DEBATY

PS3 PlayStation 3 · PlayStation 2 · PlayStation Network · PC DVD ROM · XBOX 360 · XBOX LIVE · Wii

3 www.pegi.info · ENG · CENEGA

NBA2KDEBATE.COM 07.10.11

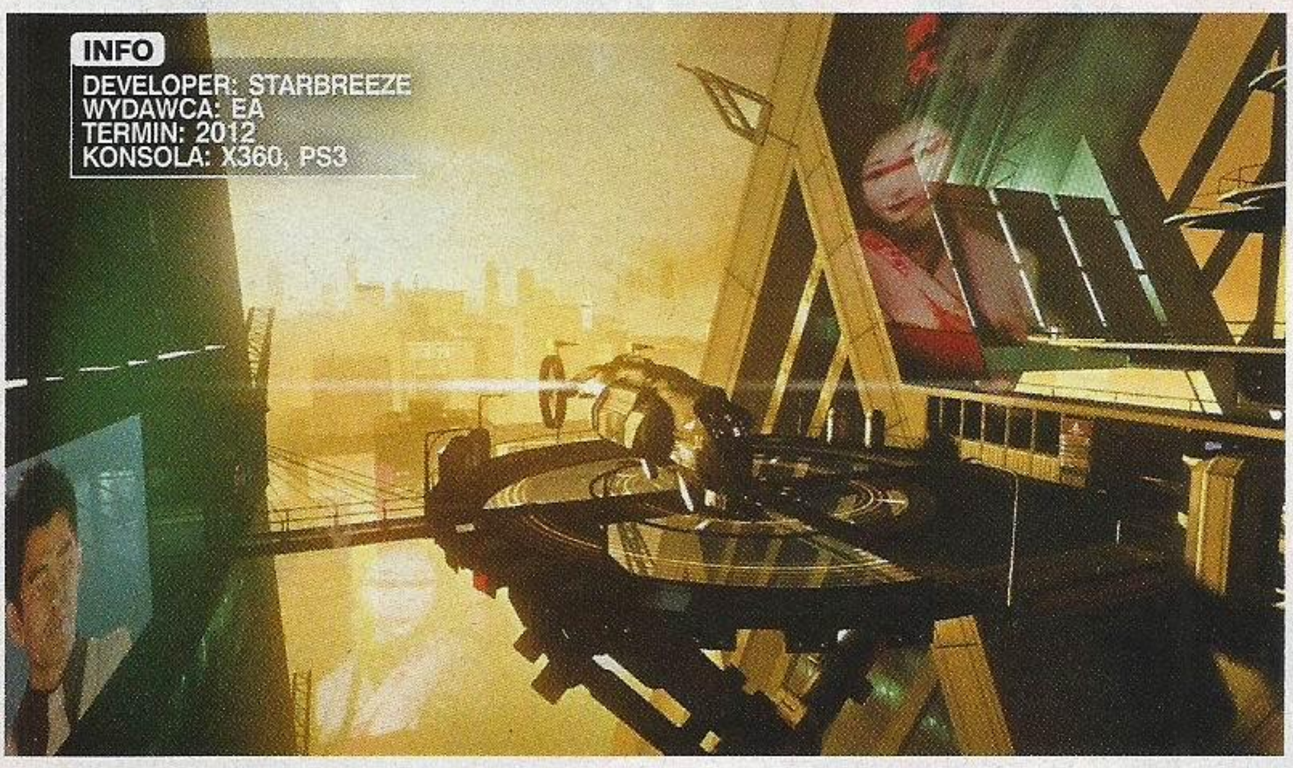
2K SPORTS

© 2005-2011 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrights designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2011 NBA Properties, Inc. All rights reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PSN" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo.

Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-188 Warszawa, ul. Janka Muzykanta 60.

Syndicate

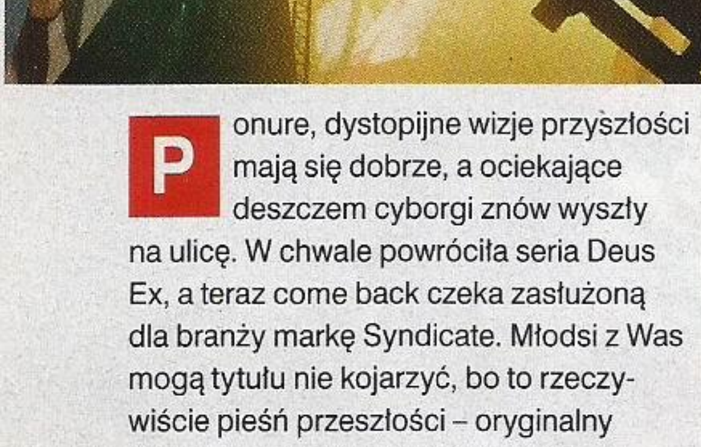
Renesans cyberpunku w pełni



Ponure, dystopijne wizje przyszłości mają się dobrze, a ociekające deszczem cyborgi znów wyszły na ulicę. W chwale powróciła seria Deus Ex, a teraz come back czeka zasłużoną dla branży markę Syndicate. Młodsi z Was mogą tytułu nie kojarzyć, bo to rzeczywiście pieśń przeszłości – oryginalny Syndicate w bieżącym roku osiągnął pełnoletność, ponieważ na półki sklepowe trafił w zamierzchłym roku 1993.

Gra była kolejnym klejnotem w dorobku złotoustego Petera Molyneux, wtedy tworzącego jeszcze pod szyldem nieodżałowanego studia Bullfrog. Powodów, dla których Syndicate zapisał się złotymi zgłoskami na kartach growej historii, było kilka. Przede wszystkim innowacyjny pomysł na rozgrywkę – strategia czasu rzeczywistego (w tamtych czasach był to pionierski gatunek), w której gracz dowodził drużyną czterech uzupełniających się cyborgów i wykonywał rozmaite misje: od sabotażu, przez porwania, eskorty, zabójstwa aż po klasyczne pacyfikacje. Rewelacyjna była także oprawa graficzna, która nawet dziś, po osiemnastu latach, może się podobać.

Najważniejsze jest jednak to, co po tych wszystkich latach pozostaje w głowie – ciepłe wspomnienia o klimacie gry. Ciężkiej, mrocznej wizji świata nieodległej przyszłości, w której królują deszcz, elektronika i miniguny. Całe stosy minigunów ***(i gauss gun - gul)***.



REWOLUCJA GATUNKOWA

Wiekowy tytuł zostanie przypomniany graczom dzięki studiu Starbreeze, znanemu choćby z kapitalnych The Chronicles of Riddick czy The Darkness, czyli nietuzinkowych gier z gatunku FPS. Dlaczego Starbreeze zabrali się za RTSa, skoro tak dobrze czują się w „strzelankach z pomysłem"? A kto powiedział, że nowy Syndicate będzie strategią? To FPS pełną gębą. Omdlałych fanów dwóch pierwszych gier z serii chciałbym pocieszyć tym, że nowy tytuł ocieka klimatem oryginału. „Źródłem radości w Syndicate były bronie i cała ich brutalna otoczka" – mówi Jeff Gamon, producent z EA Partners, czyli wydawcy gry. „Możemy wziąć te wartości, włącznie z bardzo charakterystycznym światem i jego historią, i z powodzeniem przedstawić to wszystko na nowo dzisiejszemu graczowi" – zapewnia Jeff. Nie ma powodu, by mu nie ufać, zwłaszcza że niegdyś sam pracował w Bullfrog. Wspiera go John Miles, kolejny zawodnik ze świętej pamięci Byczej Żaby, teraz nadzorujący grafików pracujących nad nowym Syndicate. „Kiedy spojrzysz na oryginał dostrzeżesz, jak bardzo zmieniła się technologia przez ostatnie dwie dekady" – mówi John. „Dziś gracz może być o wiele mocniej wciągnięty w świat gry, doświadczać go bardziej bezpośrednio. Umieszczenie gracza w oczach agenta wydało się nam świetnym, ekscytującym pomysłem".

W porządku, rozumiem obu panów i szabelką machać nie zamierzam. Czekam tylko teraz na nową część Gwiezdnych Wojen, która będzie musicalem, bo przecież cała radość widza płynęła z mieczy świetlnych, a dzisiejsza technologia pozwala wreszcie na sugestywne przedstawienie tańczącego wookie. To ekscytujący pomysł.

Jest rok 2069, a światem rządzą megakorporacje. Wszyscy ludzie mają wszczepione w głowy implanty z chipem Dart 6, które dają im dostęp do sieci i generalnie służą jako podręczne (podmóżdżne) komputery

KEVIN MITNICK FPS

Setting pozostaje jednak w dużej mierze niezmieniony, dlatego powrócimy do

□ Ciekawym zastosowaniem Breachów jest rozbrajanie lecących w kierunku gracza granatów. Nie będzie to łatwe, ale nagroda w postaci możliwości odesłania uzbrojonej na nowo przesyłki do nadawcy jest warta świeczki.

□ W oryginale można było prać mózgi przechodzących obok cywili i robić z nich żywe tarcze albo grupkę ochroniarzy. Syndicate w wersji Starbreeze raczej zostanie pozbawiony takich akcji.

dystopijnej wizji przyszłości, w której państwa przestały istnieć. Jest rok 2069, a światem rządzą megakorporacje. Wszyscy ludzie mają wszczepione w głowy implanty z chipem Dart 6, które dają im dostęp do sieci i generalnie służą jako podręczne (podmóżdżne) komputery. Chciałbym zobaczyć, jak to sprzedano Amiszom. Wielkie korporacje, czyli tytułowe Syndykaty, obsługują wspomniane chipy, dostarczając do nich dane, oprogramowanie oraz ulepszenia. W międzyczasie prowadzą wojnę o klientów – bardzo często również w rozumieniu dosłownym, z użyciem minigunów zamiast hasełek reklamowych i atomowych granatów w miejsce dżingli.

Głównym protagonistą gry jest nafaszerowany elektroniką agent Eurocorpu, Miles Kilo. Żaden szanujący się FPS SF nie obejdzie się bez kobiecego głosu nawijającego bohaterowi do ucha, dlatego Dart 6 Milesa będzie unikatowy. To edycja wojskowa, wyposażona w swoistą Cortanę, która ma wspierać bohatera. Ekscytujący pomysł. To jednak nie jedyna funkcja specjalistycznego chipu – wszczep Milesa umożliwi mu hackerskie ataki na chipy jego przeciwników. „Breaching", bo tak nazywa się tutaj hackowanie ludziom głów, to cecha mająca wyróżniać nowy Syndicate na tle innych strzelanek. Na razie autorzy ujawnili trzy ataki, zwane kolejno Suicide, Backfire i Alliegance. Nieszczęśnik potraktowany pierwszym nie będzie mógł oprzeć się pomysłowi włożenia sobie lufy do ust i pociągnięcia za spust. Drugi hack sprawi, że jego broń eksploduje, powalając na glebę jego i znajdujących się w pobliżu ziomków – dobry patent na zyskanie chwili oddechu, kiedy zrobi się zbyt gorąco. Alliegance ma największy potencjał, gdyż przeciąga przeciwnika na naszą stronę. Oszołomiony hackiem koleżka sieje ołowiem do swoich towarzyszy, którzy oczywiście odpłacają mu pięknym za nadobne. Najlepsze jest to, że jeżeli nie uda im się ubić „zdrajcy", to on na końcu i tak palnie sobie w czajnik. Czad. Breachów (czyli włamów) ma być docelowo więcej – no i dobrze, bo dodają one nieco strategicznego posmaku standardowemu strzelaniu.

Ataki hackerskie autorzy umieścili pod lewym spustem, a „moce" da się odpalić na dwa sposoby. Jeżeli przytrzyma się spust przez chwilę, breach „wejdzie" automatycznie. W ogniu walki nie jest to jednak takie proste, dlatego pewnie częściej będziemy korzystali z drugiego trybu, w którym trzeba klepnąć trigger dwa razy, trafiając ruchomym wskaźnikiem w oznaczone pole. Trudno opisać to jakoś sensownie, ale jeżeli graliście w dowolnego golfa czy inne kręgle, to jesteśmy w domu. Hackowaniem mechanika gry wesprze się wielokrotnie. Autorzy podają przykład minibossa, któremu trzeba będzie „zdjąć" zbroję, zanim da mu się zrobić kuku standardowymi sposobami. Breache da się ulepszać, wyrywając chipy z dyniek pokonanych wrogich agentów. Tak, dosłownie, krwawo wyrywając. Zwykłe zrzucenie danych za pomocą Wi-Fi byłoby pewnie za mało ekscytujące. Zdecydowanie warto ulepszać moce, bo takie upgrade'y wpłyną między innymi na skrócenie okresu oczekiwania na moment, w którym breacha da się użyć ponownie.

Starbreeze chcą, aby gracze grali agresywnie, dlatego chowanie się za osłonami nie będzie najlepszym pomysłem. Zabijanie przeciwników i efektywne wykorzystywanie breachów ładuje pasek IPA, który z kolei jest potrzeby do odpalenia trybu Dart Vision. To po prostu bullet-time, czyli spowolnienie czasu, które – jakkolwiek mało oryginalne – okaże się w Syndicate nader istotne. SI przeciwników ma stać na bardzo wysokim poziomie i bardzo ciężko będzie wypracować sobie nad nimi przewagę taktyczną, stąd takie niesprawiedliwe zabawki, jak breache czy Dart Vision.

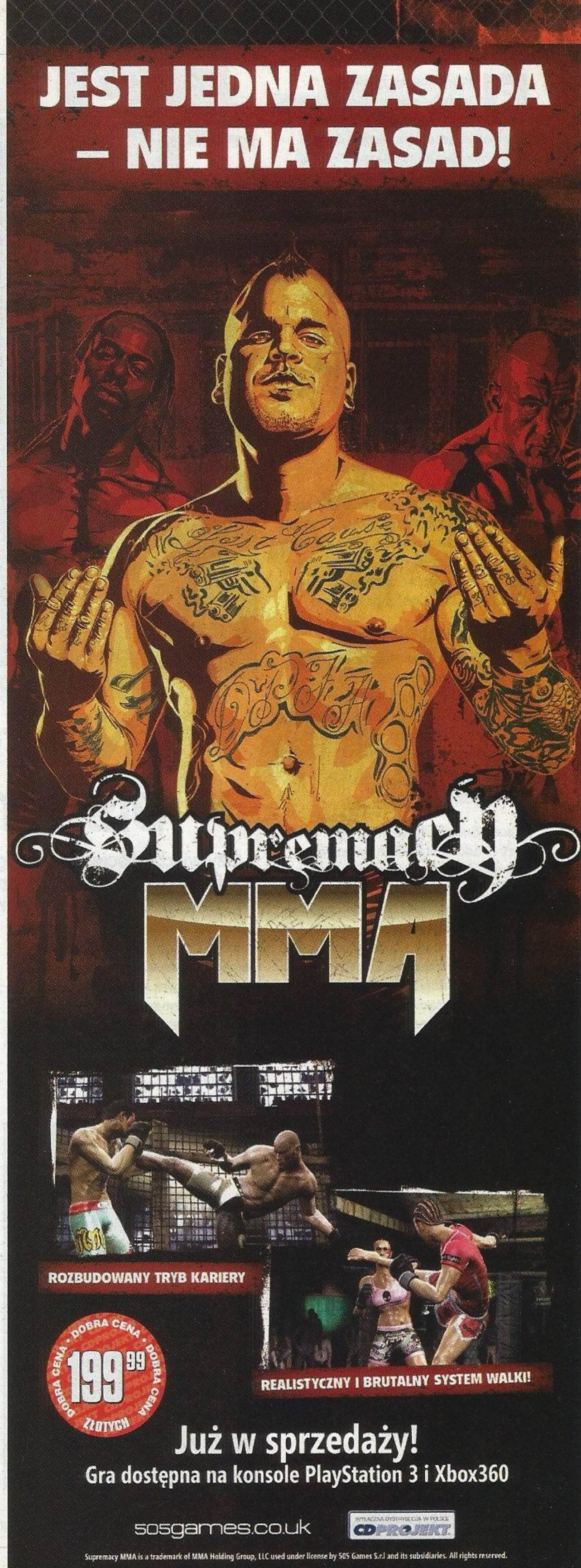
PULP SCIENCE FICTION

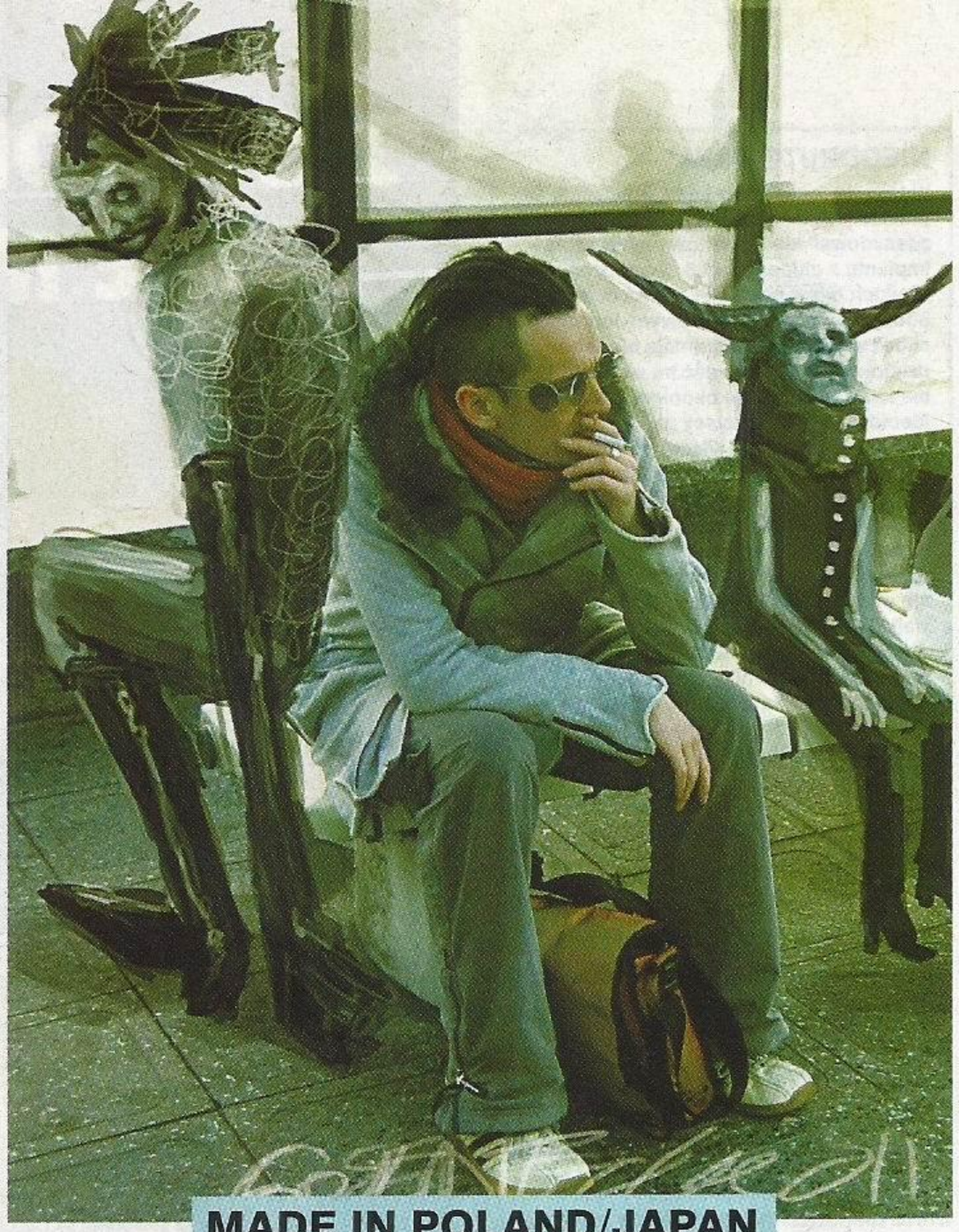
Nowy Syndicate zapowiada się na mieszankę elementów dobrze znanych już grającej braci. Trochę tutaj Deus Exa, sporo zagrywek używanych w strzelankach od bardzo dawna. Breache wyglądają jak żywcem wyjęte umiejętności z Mass Effect, hitem BioWare zalatuje też sterylna estetyka zaprezentowanych miejscówek. Marka Starbreeze pozwala jednak mieć nadzieję, że będzie to naprawdę solidny tytuł. Przyznacie, że w naszej branży oryginalność nie jest najważniejsza.

//sasori

NIEODRUTOWANI

W tekście robię sobie jaja z Amiszami, ale prawda jest taka, że nie wszyscy ludzie zdecydowali się na wszczepienie sobie implantu z chipem Dart 6. Społeczeństwa wielkich miast podzieliły się na dwa obozy – na przykład w Nowym Jorku ci bez wszczepów zaludniają biedne dzielnice i slumsy. Część na wszczepy nie ma kasy, reszta staje okoniem z powodów ideologicznych. Wszyscy zaś uznają agentów za niewiele więcej niż monstra. Tacy goście to dla Milesa problem, bo nie zareagują na żadne hacki i walka z nimi będzie przebiegała na tradycyjnych warunkach. Zaawansowana SI ma sprawić, że „tradycyjne warunki" znajdą się niebezpiecznie blisko „wyrównanej walki". Dość powiedzieć, że gracze mają obawiać się starć z nimi. Innymi godnymi szacunku przeciwnikami są agenci wrogich Syndykatów, choć daję sobie chipa wyrwać, że nie będą oni umieli odpalić Dart Vision.





MADE IN POLAND/JAPAN

Nie rysuję bishonenów

Czy wiedzieliście, że za wygląd potworów w Shadows of the Damned odpowiadał m.in. Polak? O pracy u japońskich developerów rozmawiamy z Rafałem Gosienieckim.

Biały człowiek rysujący bishonenów w Square? Z tego, co wiem, Japonia nie jest krajem przyjaznym białym ludziom. A Ty znalazłeś u nich pracę. Coś się zmienia?

Haha. Nie rysuję bishonenów. Jeszcze nie zdarzyło się dotąd. I pewnie się nie zdarzy. Do tego trzeba mieć specyficznie ukształtowany zmysł smaku. Hmm, raczej jestem od „creature designu". Japonia jest krajem niezwykle przyjaznym, nie znaczy to jednak, że jest krajem łatwym. Faktem jest, że Japończycy obawiają się zatrudniać obcokrajowców. Umiejętność mówienia po japońsku jest obligatoryjna w większości przypadków. Chodzi o łatwość komunikacji, a właściwie strach przed jej brakiem.
Kraj powoli się zmienia. Japońskie przysłowie mówi, że na zdobycie zaufania potrzeba trzech lat. Dodatkowo rozmawiamy o rynku, gdzie nie sprzedają się FPSy. Nie ma awatara, nie ma zabawy. Ważny jest bohater i jego historia, a nie przedłużenie siebie o pistolet maszynowy. Sposób myślenia jest zupełnie inny.

Suda powiedział: „Nie tylko ja jestem zwariowany. Nasi pracownicy również, na przykład nasz game director Massimo Guarini, więc ma mnóstwo szalonych pomysłów. No i jest jeszcze concept artist z Polski...". Co zawdzięczamy Twojej szalonej polskiej głowie? Którą kreacją chciałbyś się pochwalić?

Praca z Sudą 51, to czysta przyjemność. Przy Shadows of the Damned pracowałem nad designem przeciwników. To był niezły lot, jak się nad tym zastanowić. Kiedy teraz patrzę na wszystkie projekty, ciągle lubię wszystkie swoje „dzieci". Cały miot. To rzadko się zdarza. Oczywiście to wpływ pracy w zespole. Lubię pracować w grupie, bardziej niż samemu.
W końcowym rozrachunku cholernie dzielisz personalne rzeczy z resztą załogi. I wszyscy jesteście odpowiedzialni za to, co skacze na ekranie.

Z trzech wielkich ojców Shadows of the Damned, z którym miałeś największą styczność, najlepszy kontakt?

Z Sudą 51, oczywiście, bo pokazywałem mu wszystkie obrazki. Miałem sporo fajnego feedbacku, dużo się od niego nauczyłem. Akira Yamaoka jest strasznie zrelaksowanym typem. Kiedy powrócił pomysł firmowej punkrockowej kapeli, Yamaoka zapytał, czy chcę być wokalistą. Zgodziłem się i kosztowało mnie to sporo stresu, haha. Ale było warto, kupa dobrej zabawy!

Spotkamy się już za moment w kraju. Przyjeżdżasz do Polski wraz Akirą Yamaoką. Co to za okazja?

Festiwal Komiksu i Gier w Łodzi. Mam nadzieję, że wszystko się uda. Kiedy pojawiła się szansa zaproszenia Akiry Yamaoki na festiwal pomyślałem, że to dobry pomysł. Akira był wcześniej w Polsce i rozmawialiśmy o tym, że chciałby zobaczyć więcej. Łódź jest zajebiście inspirującym miastem. Zawsze po wycieczce do Łodzi rysowałem jak szalony, aż Sopot przejmował z powrotem kontrolę nad inspiracjami, i lądowałem przy kawie czy piwie, zamiast przy biurku z zestawem kredek. Miałem więc nadzieje, że Yamaoka da się namówić. Jest strasznie zajętym gościem, wiec mam nadzieję, że nic nie wyskoczy w ostatniej chwili.

Jak w ogóle Polak trafia do Grasshopper Manufacture?

Z GHM to był przypadek. Fakt, przyjechałem na podyplomowe studia do Japoni, więc byłem na miejscu. Najpierw robiłem trochę animacji. Potem zająłem się concept designem. Jeśli chcesz mieć jakiekolwiek życie prywatne, to omijasz animacje 2D szerokim lukiem. Wiedziałem natomiast, że chcę robić gry. Tyle. Któregoś dnia – ciągle jeszcze byłem w Tamabi – przypadkowo spotkałem człowieka, który pracował z GHM. Wylądowałem na rozmowie o pracę. Akurat zaczynali pracować nad Shadows of the Damned. Dobry timing.

Nie ma w Polsce pracy dla takich ludzi jak Ty, czy po prostu chciałeś pracować w Japonii nad japońskimi grami?

Nie było, kiedy wyjeżdżałem z Polski. Teraz sytuacja się zmieniła. People Can Fly, CD Project RED i chłopaki od Dead Island. Notabene, ktoś mi powiedział, że gra jest zrobiona przez Polskie studio. Zwariowałem, bo miała najlepszy trailer wszechczasów, a gameplay rządzi jak słyszałem, ale jeszcze nie grałem, bo ciągle siedzę przy Deus Ex i sobie dozuję, żeby nie skończyć za szybko. W Polsce robi się gry wysokiej klasy. Ciągle słyszę o tym, że ktoś kupił Wiedźmina 2 i „o Jezu!". Rozmawiałem ostatnio ze znajomą z Sendai i jej mąż wyrywa słuchawkę, i krzyczy, że kupił Witchera. Wiesz, to robi zajebiście fajnie na banię. Serce roście. Fakt, chcę pracować w Japoni. Nie mam natomiast problemu z prędkością netu, wiec mogę pracować gdziekolwiek. Od października zaczynam nową pracę. Jestem absolutnie oszalały. Zupełnie inny poziom trudności. Myślę, że to będzie całkowicie nowe, wspaniałe doświadczenie.

Wiesz, że cholernie zazdrościmy Ci roboty? Jest czego? Coraz częściej mówi się o tym, że praca przy grach to orka.

Dzięki. Lubię, to co robię. Nagle przestałem widzieć różnice miedzy rysowaniem postapokaliptycznych wizji, a bawiących się włóczką kotków. To mój personalny achievement. Ilustracja to ilustracja. Jeśli masz zabawę rysując, to o to chodzi. Patrząc z tej perspektywy, nie mogę powiedzieć, że to orka. Są momenty frustracji, bo jakiś idiota zapomniał Cię zbrifować i nagle masz zrobić cztery obrazki w cztery godziny. Wiadomo więc, że trzeba uciekać się do sztuczek. Ale generalnie jest to fantastyczna praca.

Dzięki za rozmowę. //Mielu

Rafał Gosieniecki – w Polsce rysował komiksy (Produkt!) i pracował dla agencji reklamowych. Od ponad sześciu lat mieszka i pracuje w Japoni jako Concept Artist i Ilustrator. Współpracuje m.in. ze Square Enix i Grasshopper Manufacture (No More Heroes, Shadows of the Damned, Lollipop Chainsaw). W wolnych chwilach robi wszystko, żeby dobrze się bawić.

Rockstar: „Konsultujemy się z Remedy przy projektowaniu Max Payne 3"... Metal Gear Solid 3D na 3DSa pojawi się dopiero w 2012 roku...

sklep.gram.pl

SAINTS ROW®

THE THIRD™

"SAINTS ROW: THE THIRD MA SWÓJ UNIKALNY STYL I JAJA, KTÓRYCH BRAKUJE W WIELU INNYCH PRODUKCJACH." - GRAM.PL

PC: 99,90 ZŁ KONSOLE: 179,90 ZŁ

18.11.2011

SKLEP.GRAM.PL / SAINTSROW

Ponad **130** punktów odbioru

Szybka wysyłka kurierska

Kontakt telefoniczny: **(22) 33 22 232**

E-mail: **zamowienia@gram.pl**

Gram.pl sp. z o.o. dokłada wszelkich starań, aby prezentowana oferta była aktualna. Gram.pl zastrzega sobie prawo do zmiany cen. Za ewentualne błędy w druku przepraszamy.

俺のGAME日記
ore no GAME nikki

(mój growy pamiętnik)

Pył opada, przepocone koszulki lądują w pralkach, rozpoczyna się wielkie sprzątanie papierów z podłogi – piszę ten tekst kilka godzin po zakończeniu Tokyo Game Show, największych w Azji targów poświęconych grom video i drugiej tego typu imprezie na świecie. CESA, organizator TGSu, już z dumą ogłosił, że po raz kolejny udało się pobić rekord frekwencji. Do ubiegłorocznego wyniku dodano 20 tysięcy osób i łącznie w halach Makuhari Messe pociło się 222 tysiące miłośników grania, spragnionych nie tylko napojów chłodzących (we wrześniu w Tokio jest 30 stopni w cieniu), ale i najświeższych tytułów od wydawców z całego świata.

Rozmawiając z lokalnymi kolegami dziennikarzami w miarę zgodnie uznaliśmy, że TGS wciąż traci na ważności i wydanie tych 2,5 tysiąca złotych na samolot i drugie tyle na hotel staje się po prostu mało sensowne. Co wpłynęło zatem na tak liczne przybycie widzów pomimo kręcenia nosem przez zagraniczne media i wciąż malejący japoński rynek gier?

Aż boję się to powiedzieć, ale jednak spróbuję: PS Vita. Sony dzień przed targami zorganizowało swoją konferencję, gdzie ogłoszono japońską datę premiery nowej konsoli przenośnej oraz listę tytułów startowych, a także tych mających ukazać się do końca marca. I chociaż show zrobiony przez korporację był żaden, ponieważ nie zdecydowano się nawet za bardzo pokazać trailerów, to został wysłany bardzo istotny komunikat: gracze, nie lekceważymy was – potrzebujecie gier, a my je dostarczymy. Jak inaczej nazwać bowiem wiadomość, że razem z konsolą w sklepach znajdzie się aż 26 tytułów! I tak, nie wszystkie będą w pudełkach, ba, nie wszystkie nawet są grami (vide: usługa video Nico Nico Douga), ale zdecydowana większość już tak. Znajdzie się najwyższej jakości tytuł AAA (Uncharted), będą wyścigi (Ridge Racer), sportówki (Virtua Tennis, Everybody's Golf), strategie (Disgaea), a nawet rozmaite dziwactwa (Katamari Damacy i Dreamclub). Ta informacja jak żadna inna ściągnęła Japończyków z ich niewielkich kanap i przygnała do Makuhari Messe. Dawno już nie było aż takich problemów z kolejkami i to pomimo przywiezienia przez Sony 80 konsol. Czas na dopchanie się do Vity trzeba było liczyć w godzinach. To jednak można by zrzucić na karb zainteresowania nowym sprzętem. Bardziej istotne są wrażenia PO zabawie, ale i tu Sony ma powody do zadowolenia – japońskie blogi zaroiły się pozytywnymi relacjami z targów, mocno kontrastując umowną moc 3DSa z prawdziwą siłą oferowaną przez Vitę.

Czy zatem Sony może już obwieścić sukces, jeszcze przed premierą? Na pewno by chcieli. Nie jest jednak do końca tak różowo. Z mocno mieszanymi wrażeniami spotkał się ich plan pobierania opłat za dostęp do internetu w wersji 3G. System będzie opierał się na przedpłatach (typu: telefon na kartę) u jednego z japońskich operatorów. Sam fakt płacenia za dostęp do internetu mobilnego nie jest oczywiście niczym nowym ani nagannym, ale już pewien kruczek w umowie jak najbardziej. Do wyboru będą dwa pakiety: 20 godzin do wykorzystania w 30 dni i 100 godzin do wykorzystania w 180 dni. Problem polega na tym, że po rzeczonym okresie gracze będą mieli dwa tygodnie na wykupienie kolejnej zdrapki. Jeśli tego nie zrobią, potrzebna będzie ponowna opłata aktywacyjna w wysokości ok. 60zł. Jak wiadomo, sytuacje zdarzają się różne i czasami można po prostu nie zdążyć z wykupieniem kolejnego pakietu. Japońscy internauci poczuli się zniesmaczeni tym faktem i – jak na razie – dużo bardziej świetlaną przyszłość widzę dla tańszej, pozbawionej 3G wersji konsoli. Przecież tethering (udostępnianie Wi-Fi) w telefonach jest coraz popularniejszy.

Jakub Tepper – japonista, tłumacz japońskiego, redaktor naczelny Niezgrani.pl. Po różnych redakcjach kręci się od 10 lat. Spędził w KKW wystarczająco dużo czasu, aby go nie idealizować. Ale Tokio to i tak najfajniejsze miejsce na świecie. A poza tym ma żonę, syna i Maca.

Sony to tylko jeden z trzech głównych graczy obecnych na targach. Nintendo nie miało swojego stoiska, lecz zorganizowali własną konferencję dwa dni przed imprezą. Pokazano na niej nawet sporo gier na 3DSa (aczkolwiek głównie od Nintendo), a gwiazdą wieczoru został bezapelacyjnie Monster Hunter 3G, czyli odświeżona wersja tytułu z Wii, która ukaże się na przenośnej konsoli N już w połowie grudnia. Przy okazji zapowiedziano także bardziej odległą premierę MonHuna 4 na ten sam sprzęt. Szał ciał i majtki zdejmowane przez głowę? Częściowo tak, chociaż fani dziwią się, dlaczego na chwilę obecną nie zapowiedziano żadnego tytułu z tej serii na... Vitę. Ale wsparcie dla 3DSa ze strony Capcomu jest wyjątkowo silne, gdyż zaprezentowano nawet specjalną nakładkę dodającą drugi circle pad konsoli N, który w sprzedaży znajdzie się właśnie z MH3G. Zabawny fakt – będzie zasilana baterią-paluszkiem.

Szerzej patrząc, z Nintendo chyba nie jest najlepiej, skoro od konferencji przez kolejnych kilka dni spadała cena ich akcji. Dość powiedzieć, że kosztujący jeszcze w kwietniu ponad 20 tysięcy jenów papier wartościowy można dziś nabyć na japońskiej giełdzie za połowę tej kwoty. Mimo wszystko, niepowalający lineup gier na 3DSa oraz całkowicie niejasna sytuacja z Wii U, którego nie pokazano ani w Kolonii, ani w Tokio nie nastrajają najlepiej inwestorów. Nas, czyli graczy, oczywiście też nie. W przypadku tej firmy trzeba czekać na cud i potknięcia Sony, które zdaje się rozdawać teraz karty.

Na końcu stawki jest Microsoft, ten biedny i całkowicie niepopularny w Japonii Microsoft. O kondycji japońskiego oddziału tej firmy niech świadczy fakt, że na największych od lat targach mieli znacznie okrojone w stosunku do poprzednich edycji stoisko. I to mimo wystawiania zajmującego przecież sporo miejsca Kinecta. Ale na to nie ma rady – spytani w trakcie imprezy Japończycy, nawet jeśli wyrażali zainteresowanie tym kontrolerem ruchowym, to z rezygnacją wzruszali ramionami, bo w ich małych mieszkaniach nie ma miejsca do grania. A żeby było zabawniej, zagadnięta przez jeden z portali internetowych Japonka najlepszą grę na Kinecta, którą często się bawi, określiła jako... Halo.

Microsoft w Japonii już nawet nie ma co zbierać. Sam Takashi Sensui, dowodzący marketingiem Xboxa w tym kraju stwierdził, że tempo penetracji rynku Kinectem było znacznie wolniejsze, niż pierwotnie zakładali. Zaznaczył jednocześnie, że ci co spróbowali, nie kryli zadowolenia. Zawsze śmiejąc się z X360 w Japonii pamiętajcie o jednym – i tak sprzedało się tam ZNACZNIE więcej tych konsol niż w Polsce.

W trakcie TGSu tradycyjnie przyznano nagrody. Grą roku został Monster Hunter Portable 3rd. Specjalna nagroda poleciała do Red Dead Redemption. Statuetkę „global award" otrzymały: z japońskiego poletka Pokemon Black/White, z zagranicy zaś Call of Duty: Black Ops. Dodatkowo, głosami najbardziej znanych japońskich designerów gier, wyróżniono Scribblenauts na starego, poczciwego DSa. Gratulujemy. ■

big in Japan

Czy do zapachu też można się przytulić?

Myśli fanów Final Fantasy VII od wielu lat krążą wokół tego samego – jak, do cholery, sprawić, aby mój pokój i łazienka pachniały Cloudem/Sephirothem? To całkowicie zrozumiałe natręctwo myśli można – dzięki Square Enix – ograniczyć. Na TGSie pokazali bowiem świeczki zapachowe nazwane za dwoma, nie bójmy się tego słowa użyć, bohaterami najbardziej kultowego jRPG wszechczasów. 2200 jenów za przywilej powąchania Clouda? Jak za darmo!

Coś na pajama-party

Organizujecie pajama-party ze swoimi znajomymi? NIE?! A to feler. Ale gdybyście całkowicie przypadkiem wybierali się na tego typu imprezę, to Capcom zadba za Was o najwyższe trofeum w konkursie piękności. Mając na sobie piżamę zmieniającą nas w Airou, na dodatek z seksownym kapturem, tytuł króla/królowej balu mamy w kieszeni. Cena za tak ekstrawagancki strój do spania to 4900 jenów. Tak, za dwie stówki można kupić coś sensowniejszego.

Panie Wiesiu, pyzy dla pana!

©2011 SQUARE ENIX CO., LTD. All Right Reserved.

Nikuman to japońskie pyzy nadziewane mięsem, sprzedawane na ciepło w ichniejszych odmianach „żabek" za kilka złotych. Naprawdę przepyszne danie, polecam w różnych smakach. Tym bardziej, że już wkrótce dostępna będzie odmiana niebieska – imitująca oryginalne Slime'y z serii Dragon Quest. Dostępne w sieci Family Mart za 170 jenów/sztuka. W razie czego pamiętajcie, aby się nie przestraszyć. To MIAŁO być niebieskie.

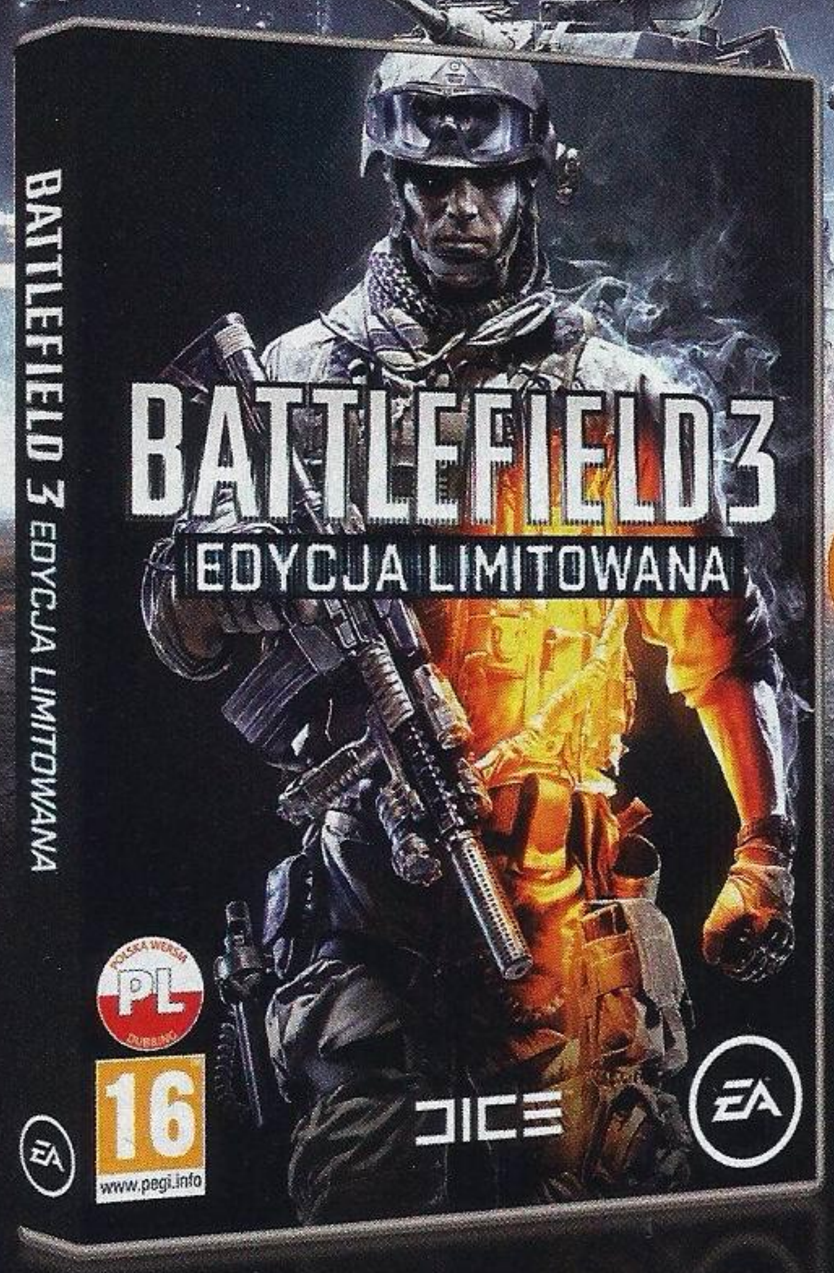
Krytykowane przez graczy walki z szefami w Deus Ex nie zostały zaprojektowane przed Eidos Montreal, ale zewnętrzne studio, które nie znało świata DE...

[ZAGRAJ W BETĘ OD 29.09 DO 10.10]

ZAMAWIAJĄC PRZEDPREMIEROWO GRĘ

BATTLEFIELD 3™

OTRZYMASZ EDYCJĘ LIMITOWANĄ BEZ DODATKOWYCH OPŁAT



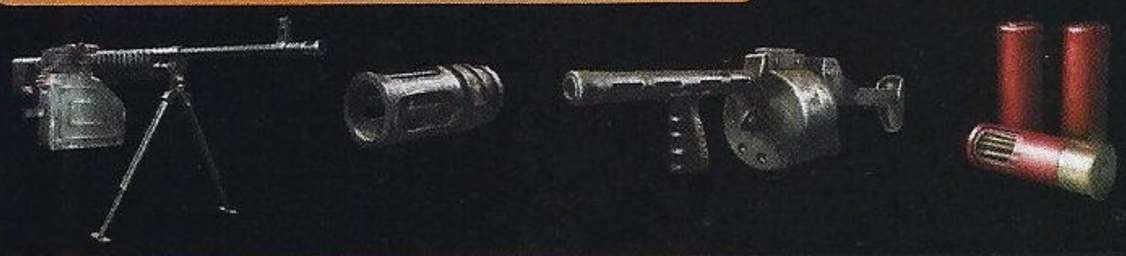
EDYCJA LIMITOWANA ZAWIERA

EDYCJĘ PODSTAWOWĄ

DODATEK POWRÓT DO KARKAND

- 4 dodatkowe mapy trybu wieloosobowego.
- Bronie oraz pojazdy pochodzące z Battlefield 2.
- Nowe wyzwania i osiągnięcia.

PAKIET UZBROJENIA SPECJALNEGO



10 UNIKALNYCH NIEŚMIERTELNIKÓW

EKWIPUNEK SPECACT TYLKO DO ZAMÓWIEŃ ZŁOŻONYCH PRZED 10.10.11.

OFERTA WAŻNA NA:
PLAYSTATION®3, XBOX 360™ I PC

gram.pl · PSX EXTREME · ULTIMA.pl

empik.com · merlin.pl · sklep.gry-online.pl · RTV EURO AGD

Origin Powered by EA

PREMIERA 27.10.2011

16 www.pegi.info

© 2011, EA DIGITAL ILLUSIONS CE AB. BATTLEFIELD 3, FROSTBITE I LOGO DICE SĄ ZNAKAMI HANDLOWYMI EA DIGITAL ILLUSIONS CE AB. EA I LOGO EA SĄ ZNAKAMI HANDLOWYMI ELECTRONIC ARTS INC. WSZYSTKIE POZOSTAŁE ZNAKI TOWAROWE NALEŻĄ DO ICH PRAWNYCH WŁAŚCICIELI.

DICE · EA

NEO COMMENTS

Kreatywność nie zna granic

Wasza ulubiona gra potrafi zmienić się nie do poznania. Szaleliście z rewolwerami w Red Dead Redemption? Kto by nie szalał, gra była mistrzowska. Kto jednak wpadł na pomysł, żeby potem na Dziki Zachód wysłać bandy zgniłków? Ale, ale – listy hitów sprzedażowych mówią same za siebie – Statystyczny Gracz lubi to! Call of Duty – patos, światowy kryzys, trzeba ratować kraj w potrzebie. Wielki sukces, Bobby'emu Kotickowi nie mieszczą się już pieniądze na koncie. Na szczęście ma drugie, na które regularnie wpływają dolary za zombiakowe wygibasy. Skoro nawet w DiRT 3 miał być tryb z nimi w roli głównej (pozostał jednak tylko „zainfekowany" samochód), to nawet w FIFE by mnie nie zdziwiły. A czy w mojej ulubionej grze mogłyby się pojawić? Taaak, zombie w Gears of War. Że co?

GoW3 na przestrzeni najbliższego roku otrzyma cztery niepierdołkowane dodatki. Uuuu, „coś wiecej", gruba sprawa. Kto wie, co strzeli Cliffowi Bleszinskiemu do łba? Albo raczej w czyje łby powinien strzelać Cliff? Może i będą to łby zombie. Znaczy, nie żeby Locusty nie miały już dostatecznie zakazanych gąb, ale konkurencja zawsze się przyda. A może Marcus i jego powalająca uroda w wersji nieco przegniłej sprawiłby, że Berserkerka pierwszy raz w życiu sama wolałaby wleźć z przerażenia w promień Hammer of Dawn? Swoją drogą, już od pierwszej części GoW nazywam tę broń Młotem „Downa". Dlaczego? A udało komuś samemu zabić się tym cudem? Nie? Historia oparta o autentyczne wydarzenia. Zbieżność imion i nazwisk może być przypadkowa.

Inne dziwa, jakie można by wsadzić do Gearsów? Wojna przez wiele lat jest męcząca, Marcus powinien sobie odpocząć. Wysłałbym go do „raju". Do rakiety i fru w kosmos, gdzie czeka prawdziwie nieskończone źródło uciech zbiorowych z piłami łańcuchowymi. Isaac podpowiada mi, że tłoczy się tam masakryczna ilość Nekroformów i że wystarczy dla każdego. Szczęśliwym zbiegiem okoliczności nekropaskudy są idealnie wręcz stworzone do rozczłonkowywania. Normalnie Lancer w kieszeni na samą myśl się odpala. No co, przecież do Ninja Gaiden 3 go nie wyślę. Twórcy zrezygnowali z rozkrawania wrogów na kawałeczki – porażka. Itagaki zabrał całe sake…

Gears of War: Exile. Kojarzycie? Rzekomo tak ma się nazywać GoW w wersji na Kinecta, które ma być „na szynach", bla, bla. Plotki plotkami, a ja na to – nuda! Ostatnio poczułem się zażenowany pokazem Michael Phelps: Push the Limit (godzinę machaj rękami, jakbyś pływał…), ale jestem w stanie to przebić. Znowu ten Lancer, piła łańcuchowa – czas na symulator drwala! Ten swojski klimat wraz z koszulą w kratę poczułem, gdy w początkowych scenach GoW3 Dom hoduje rzodkiewki. W farmerskich spodniach! Kinect sprawdziłby się wyśmienicie, sterowanie byłoby jeszcze bardziej porywające, a konserwatywne, szukające taniej sensacji telewizje zrobiłyby raban stulecia, że gracze na bank będą tak teraz rozkrajać ludzi. Reportaż większy niż z klapy Euro 2012. Nie, spoko, klapy nie będzie, ja w to wierzę. Tak tylko mówię. Zresztą, takich bzdurnych dodatków, jak tutaj wymyśliłem też pewnie nie będzie. Chociaż… //**Tadeg**

Tomek Kreczmar

PO DRUGIEJ STRONIE LUSTRA

Grywalizacja

W zamierzchłych czasach, których być może wielu z Was, Drodzy Czytelnicy, nie pamięta, gry video pozostawały niszą. Nie oferowały za wiele; grafika była przerażająco nieciekawa, możliwości samej rozgrywki ledwie nieco większe. To była rozrywka dla nerdów, geeków i no-life'ów. Nikt wówczas nie spodziewał się, że będzie to najdynamiczniej rozwijająca się gałąź branży rozrywkowej na świecie.

Mniej więcej w tym samym czasie na rynku istniały klasyczne gry fabularne, przez niektórych z angielska zwane pen-and-paper (PnP), czyli wykorzystujące długopis, papier, figurki oraz wyobraźnię uczestników. Jako wieloletni, a przez długi czas bardzo hardcore'owy fan RPGów (wciąż gram, średnio raz na 10 dni) z radością przyglądałem się, jak powoli trafiają one do tzw. mainstreamu, czyli głównego nurtu. Raz po raz dostrzegaliśmy, jak mechanizmy znane nam z sesji, z kreowania przygód, z rozwijania postaci trafiają do szkoleń, do biznesu, do wojska. Oczywiście były one też obecne w grach video, ale nie o tym chcę pisać.

Generalnie rynek gier, czyli – w dużym uproszczeniu – rynek postrzegany wtedy, jako rynek zabawy dla dzieciaków, powoli trafiał „na salony" i przez co bystrzejszych był traktowany jako dobre narzędzie. Narzędzie uczenia i zdobywania wiedzy. Nikt z nas wówczas nie przypuszczał, że mechanizmy przenoszone z gier fabularnych do „poważnego świata" zastąpią mechanizmy – w wielu wypadkach te same – z gier video.

Tymczasem zupełnie nagle niezwykle popularny stał się trend po angielsku zwany gamification, czyli grywalizacją. Nagle coraz więcej „poważnych ludzi biznesu" ucieka się do tego pojęcia, staje się ono coraz bardziej popularnym tematem. Praca zmienia się w grę – mamy zatem dyrektorów 40. poziomu i pracowników biurowych 17. W szkole rywalizacja ma mobilizować do nauki. Znani ponoć blogerzy piszą o tym, jak to może odmienić szkolenia czy sposób nagradzania pracowników. Wśród niestandardowych form reklamy obok ambientów, buzzów czy virali pojawia się hasło grywalizacja. Ba, nawet marketing polityczny sięga po grywalizację. Gazeta Wyborcza pisze o tym głośno i wyraźnie; do tematu sięgają zarówno ludzie z branży gier, jak i osoby, które nigdy jej nie dostrzegały, a w każdym razie nie uważały za coś cennego i ważnego. Ja zaś sobie tak siedzę i myślę: „Ale to już było…".

Oczywiście: zmieniła się pewna istotna rzecz. Gry fabularne wciąż pozostają niszą. Nie ma w nich takich budżetów, jak w branży gier video. Nie ma znanych twarzy, imprez pokroju E3 czy gamescomu. Owszem, są konwenty miłośników RPG, połączone często ze zjazdami fanów fantastyki czy gier bitewnych. Ale gdzie takiej fanowskiej imprezie do profesjonalnie zorganizowanych targów czy wielkich show, na zorganizowanie których wydawane są miliony dolarów. Natomiast, cytując Pawła Tkaczyka, eksperta marketingu: „Gry komputerowe (...) warunkują nas do pewnych zachowań. A ponieważ spędzamy na graniu mnóstwo czasu, warunkowanie to jest niezwykle silne i zaczyna być widoczne w wielu miejscach, które do tej pory z graniem nie miały wiele wspólnego".

Kluczowe dla mnie w tej wypowiedzi jest – jak się domyślacie – stwierdzenie, że na graniu spędza się mnóstwo czasu. No właśnie, gry zaczęły być wszędzie. Pewne ich elementy – grafika, kontekst fabularny, stylistyka – pojawiły się w ostatniej kampanii reklamowej napoju energetycznego. W Japonii od lat gry służą do nauki. Uczą pisać, zachęcają do poznawania historii, pozwalają odkryć, jak prędkość samochodu wpływa na zużycie benzyny i tak dalej. Na horyzoncie widać coraz więcej gier będących elementem reklamowej kampanii.

Nagle i niespodziewanie gry z niszowej rozrywki dla pryszczatych nastolatków stały się niesamowicie nośnym, różnorodnym medium, które oferuje z jednej strony rozrywkę, a z drugiej – nieco wiedzy.

Wciąż istnieje przekonanie, że ponoć gry są bardzo niebezpieczne. Że łatwość, z jaką uzależniają jest ogromna. Obserwując zachowanie dzieci, którym pokazałem Kinecta, a które nie chciały porzucić gry po kilku godzinach zabawy, doszedłem do wniosku, że to prawda – gry są medium naprawdę niebezpiecznym. Trzeba umieć je dawkować sobie i młodziakom pod naszą opieką. Bo nie ma nic złego w zabawie przez określony czas, niemniej poświęcanie się tylko i wyłącznie tego typu zabawie postrzegam jako bardzo niebezpieczne.

A tymczasem nagle okazuje się, że gry video wiele osób postanowiło teraz obłaskawić. Poprzednio narzekano na nie, pisano i mówiono, że stanowią jedynie marnotrawstwo czasu. Nagle odkryto, iż mogą być niesamowicie wygodnym narzędziem. Stąd zrodziło się w mej głowie pytanie: czy nie za dużo tego?

Przecież nasze życie to nie gra. Nie widać, jak zyskujemy punkty doświadczenia w danej umiejętności, nawet jeśli powtarzamy jakąś czynność wielokrotnie. Nie da się spojrzeć na kartę postaci i zobaczyć, że właśnie awansowaliśmy na kolejny poziom.

NASZE ŻYCIE TO NIE GRA. NIE WIDAĆ, JAK ZYSKUJEMY PUNKTY DOŚWIADCZENIA W DANEJ UMIEJĘTNOŚCI, NAWET JEŚLI POWTARZAMY JAKĄŚ CZYNNOŚĆ WIELOKROTNIE. NIE DA SIĘ SPOJRZEĆ NA KARTĘ POSTACI I ZOBACZYĆ, ŻE WŁAŚNIE AWANSOWALIŚMY NA KOLEJNY POZIOM

Nie sposób sprawdzić, co będzie, gdy na maxa rozwinie się umiejętność pisania, olewając przy tym dodawanie. Pamiętam, jak w dawnych czasach śmialiśmy się z kumpla, który stworzył na potrzeby gry RPG postać, która umiała doskonale posługiwać się włócznią – trafiał nią w oko przeciwnika na 1000%, że tak się wyrażę. Tyle że na żadne inne umiejętności punktów mu już nie zostało. W życiu realnym tak się nie da.

Tyle że gry uczą szybko, fajnie i przyjaźnie. Moje niespełna czteroletnie dziecko uczą pisać. Uczą angielskiego. Uczą obsługi komputera. Uczą rysowania. Uczą też porażek i różnicy pomiędzy światem realnym a wirtualnym. W tym pierwszym nie da się przecież cofnąć ruchu, gdy popełniliśmy błąd. A w wirtualnym? Tu wszystko jest możliwe. To taki matrix jest… ■

Tomasz Kreczmar jest dyrektorem programowym pasma programowego Hyper - jedynej w Polsce telewizji dla graczy. Był redaktorem naczelnym magazynu Magia i Miecz, przetłumaczył na nasz język wiele systemów RPG, a także grę Baldur's Gate.

Crytek UK, twórcy Timesplitters tworzą Homefront 2 dla THQ... Kupując Assassin's Creed: Revelations na PS3 otrzymacie za darmo pierwszą część serii...

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

PLAYSTATION3
XBOX360
WII
PSP
NDS/DSI

ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI

GRY KONSOLE AKCESORIA

SKUP
SPRZEDAŻ
WYMIANA

RATY
HURT
DETAL

TEL: (022) 636 51 14
TEL. kom: 509 533 693
Adres: AL. JANA PAWŁA II 43A, PAWILON 22
01-001 Warszawa
E-mail: edsklep@gmail.com

ELECTRONIC DREAMS

CZYNNE: PON - PT: 10-20 / SOB: 10-17

NINTENDO 3DS W SUPER CENIE

ZAPRASZAMY DO SKLEPU! NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER – FACHOWA OBSŁUGA!

„Zyski nie okazały się jakieś drastyczne. Cały program przyniósł nam na razie około 10-15 milionów dolarów".
Eric Brown z EA podsumowuje dorobek Online Pass. Zysk może i mały, ale wystarczający, by nie rezygnować z przepustki.

„Nigdy nie skończyłem pierwszej Zeldy. Wydaje mi się, że pod pewnymi względami to wciąż najtrudniejsza gra wszechczasów. Za każdym razem docierałem gdzieś za połowę, ginąłem o kilka razy za dużo i dawałem za wygraną".
Eiji Aonuma, aktualnie odpowiedzialny w Nintendo za wszystko związane z Zeldą, zdradza szokującą prawdę o sobie.

„Nie wydaje mi się, żebyśmy kiedykolwiek mieli znowu współpracować z Microsoftem. Była tam tylko jedna osoba, z którą pozostajemy w dobrych stosunkach, i był to zarazem jedyny człowiek, który naprawdę w nas wierzył i traktował nas jak przyjaciel".
Edmund McMillen z Team Meat wyznacza przyszły kurs dla swojego studia, starannie omijając włości sir Gatesa.

„Architektura urządzenia została opracowana na kolanie, byle wyrobić się na planowaną datę – i daje się to odczuć. Są duże problemy ze streamowaniem i łącznością bezprzewodową, w dodatku chcieli oszczędzić na głównym chipsecie i w rezultacie wybrali opcję aż nazbyt tanią, z czego wynikają problemy, z jakimi na co dzień użerać muszą się developerzy". **Anonimowa wtyczka dostarcza niezbyt optymistyczne wieści z frontu Wii U. Prawda to, czy fałsz? Prędzej czy później się przekonamy.**

„Podstawowym językiem dla nas, jako projektantów i twórców gier, powinna być mechanika rozgrywki. Jest wiele gier, których siła leży raczej w ich oprawie, przesłaniu, artyzmie, niż w tym specyficznym połączeniu mózgu i kontrolera. **Świetna rozgrywka przetrwa wieki, gry takie jak Tetris czy Pac-Man będą pamiętane i za sto lat. God of War nie jest taką grą, nie udało mi się jeszcze takiej stworzyć".**
David Jaffe dzieli się osobistym spojrzeniem na własną karierę i filozofię twórczą podczas ponadgodzinnego, arcyciekawego występu na tegorocznym PAX.

„Vita ma szansę odnieść sukces, dzięki innowacyjnemu sterowaniu i jakości technologicznej. Ma też sporo opcji społecznościowych. Co do 3DS... to ciekawy kawałek sprzętu, ale niektórzy trochę się pogubili w kwestii charakteru urządzenia, co odbiło się na tytułach startowych".
Frank Gibeau z EA wróży z fusów na temat wyniku handheldowego starcia tytanów.

„W tej chwili moją ulubioną grą spoza id Software jest New Super Mario Bros. Narodziny naszej firmy kręciły się wokół pierwszej części Mario i nadal z przyjemnością do niej wracam. Specjalnie kupiłem klasycznego NESa, żeby pokazać synowi wszystkie klasyki, wygrzebałem też z szafy Atari 2600".
John Carmack o tym, w co pogrywa, kiedy akurat nie wymyśla kolejnej rewolucyjnej technologii graficznej.

„Jak pewnie wszyscy się domyślacie, Gearbox nie wykupił licencji Duke Nukem tylko po to, żebyśmy mogli w końcu zagrać w DNF. **Chcemy stworzyć naszą własną grę z Księciem".**
Randy Pitchford, szef Gearbox, wyraźnie stara się jak najszybciej zatrzeć nie najlepsze wrażenie po niedawnym powrocie Duke'a.

„Skłamałbym, gdybym powiedział, że SI w skończonej grze spełniła nasze oczekiwania, ale chyba każdy twórca chciałby zawsze coś zmienić albo poprawić"
Jean-Francois Dugas z Ubisoft Montreal składa dobrze widzianą w branży porcję samokrytyki. Wolno mu, nowy Deus Ex rozszedł się już w ponad 2 mln egzemplarzy.

Quentin

ŚWIAT WEDŁUG NERDA

Tu nie będzie (technologicznej) rewolucji

Kto rządzi światem gier: ścisłowcy czy humaści? Cóż, zależy w której firmie. Nie da się jednak ukryć, że obecnie zatrudnianych jest więcej antropologów, socjologów, psychologów i innych –logów niż kiedykolwiek wcześniej. Co w jednym ze scenariuszy, może skończyć się bardzo, bardzo źle.

Kolejna generacja konsol coraz bliżej. Olaf Szewczyk opisując na JawneSny.pl swoje wrażenia z Battlefielda 3 trafił w samo sedno: „Obecnie konsole mają relatywnie niską wydajność w porównaniu nawet z podrzędnym pecetem do gier, ale co innego to wiedzieć, a co innego przekonać się naocznie. (...) Jeśli gracie na X360 czy PS3, nowy Battlefield nie rozczaruje Was jakością obrazu, ale cudów też nie należy się spodziewać" – czytamy. I dalej: „w czasach lansowania – pociesznej skądinąd – tezy o śmierci komputerów jako urządzeń do grania, pierwszoligowy wydawca EA zdecydował się postawić na tytuł pisany z myślą o mocy obliczeniowej dzisiejszych pecetów, bijących na głowę wydajnością Xboksa 360 i PlayStation 3. Opublikowanie słynnego już wideo z szarżą czołgów, zdolnego oszukać niejedno niewprawne oko, że jest filmowym dokumentem, sprowokowało kolejną falę pytań, czy nie czas na nową generację konsol". Już czas moi drodzy, już czas. Tylko czy dostaniemy to, czego oczekujemy?

Zobaczcie jak wyglądają teraz reklamy sprzętu – nie tylko konsol, ale też laptopów, tabletów, smartfonów, telewizorów. Era jarania się gigahercami i terabajtami minęła bezpowrotnie. „Super wyraźny wyświetlacz" – chwalą się jedni, uznając że to bardziej obchodzi większość społeczeństwa niż parametry techniczne. Inni idą jeszcze dalej i reklamując notebooka pokazują... możliwość zmiany skina.

Problem w tym, że to nie są pomysły marketingowców na nowe reklamy. To sięga o wiele głębiej. Zmiana dokonała się już na etapie powstawania koncepcji nowych produktów. Pisał o tym pod koniec sierpnia Michał Fura w Dzienniku Gazecie Prawnej, w artykule „Pisarze ważniejsi od prezesów". Stawia tam tezę, że decyzje -logów są obecnie w wielkich koncernach technologicznych bardziej istotne niż te inżynierów. Że szefowie działów zajmujących się badaniem zachowań konsumentów w wielkich koncernach ostatecznie kapnęli się, że moc sprzętu obchodzi garstkę maniaków (czyli nas, prawda?). Oczywiście to jest fajne, bo na przykład taki Intel, którego procesory są w prawie wszystkim dookoła, przeprowadził ostatnio eksperyment, w czasie którego jego pracownicy przez kilka miesięcy obserwowali ludzi w domach. Patrzyli gdzie stoi TV, do czego właściwie służy, jak obiekty korzystają z komputerów, komórek itp. I dzięki takim badaniom już niedługo kupię sobie kuchenkę, która rozpozna, jaki rodzaj mięsa wsadziłem do środka i ściągnie z netu fajne przepisy, a potem wyświetli mi je na LCD.

KOLEJNA GENERACJA KONSOL WCALE NIE MUSI BYĆ WYRAŹNIE MOCNIEJSZA OD OBECNEJ, JEŚLI TYLKO OKAŻE SIĘ, ŻE MOCNE BEBECHY I ZRYWAJĄCA CZAPKĘ OPRAWA GRAFICZNA NIE SĄ WAŻNE DLA WIĘKSZOŚCI POTENCJALNYCH KLIENTÓW

Ale jest też ciemna strona: kolejna generacja konsol wcale nie musi być wyraźnie mocniejsza od obecnej, jeśli tylko okaże się, że mocne bebechy i zrywająca czapkę oprawa graficzna nie są ważne dla większości potencjalnych klientów. Autor książki „IT doesn't matter", Nicolas Carr twierdzi, że technologia nie ma już znaczenia, że oczywiście będzie się rozwijała, ale nie ma sensu poświęcać jej większej uwagi. Jego zdanie zdaje się potwierdzać Genevieve Bell z Intela, antropolog z tytułem doktora. – Bez względu na to, czy robiliśmy badania w USA, Wielkiej Brytanii czy Austrii, większość klientów nie interesują szczegóły techniczne sprzętu. Najważniejsze jest to, do czego może służyć – twierdzi.

Sony, mimo walki o każuala, wciąż dostarcza nam wysokobudżetowe hity z oprawą wywracającą mózg na lewą stronę. Ale patrząc, z jakim zacięciem Microsoft promuje Kinecta i nie walczy o mocne exclusive'y, wcale się nie zdziwię, jeśli ich kolejna konsola nie będzie technologicznym potworem, a modnym gadżetem próbującym przenieść na konsolowe poletko dobrze zarabiające mechanizmy znane z facebooka, darmowych MMO i App Store. To tylko jeden ze scenariuszy. Chciałbym się mylić. Chciałbym zagrać w Gears of War 4 na kolejnym Xboksie. Ale jestem coraz mniej pewien, że powstaną...

Tematowi „humaniści versus ścisłowcy" dużo bliżej przyjrzeli się Marcin Drews i Wojciech Bieroński, czyli dwóch humanistów pracujących w gamedevie, podczas dyskusji opublikowanej przez Gamezillę (http://tnij.org/nhfz). Wgryzają się w temat o wiele głębiej niż Dziennik, zauważając jak bardzo dziedziny nauki zaczęły się przeplatać. „Realnie patrząc, niby grze wielu przedstawicieli tego gatunku nie trzeba. Jednakże myślenie w kategoriach nauk humanistycznych powinno się tłuc do głowy komu popadnie" – pisze Bieroński. „Projektowanie interfejsu to usability, czyli nieomalże teoria ewolucji, grafa (i nie tylko) ma się sprzedać = marketing, zaspokojenie potrzeb gracza w designie gry = psychologia, projekt leveli = teoria przetwarzania informacji" – słusznie dodaje.

Polecam lekturę dyskusji i wyciągnięcie własnych wniosków. Ode mnie tylko jeden: w 2011 roku nerd powinien być wszechstronnie wykształcony. ■

Bartłomiej Kossakowski jest redaktorem naczelnym magazynów Play i Komputer Świat Gry, a także aktywnym graczem i najprzystojniejszym nerdem w Polsce.

W Resident Evil: Operation Raccoon City zagramy dopiero w 2012 roku... Devil's Third nie pojawił się na TGS, ale prace nie są opóźnione...

sklep.gram.pl

BATTLEFIELD 3

EDYCJA SPECJALNA

PC: 129,90 ZŁ KONSOLE: 199,90 ZŁ

TYLKO W PRE-ORDERZE:

PAKIET SPECACT

ZESTAW OŚMIU UNIKALNYCH MUNDURÓW DO WYKORZYSTANIA W TRYBIE MULTIPLAYER

PAKIET DOSTĘPNY JEST TYLKO DLA OSÓB, KTÓRE ZAMÓWIĄ GRĘ DO 10 PAŹDZIERNIKA.

TYLKO W PRE-ORDERZE:

ELITARNA BROŃ

PAKIET UZBROJENIA SPECJALNEGO

+ DLC "POWRÓT DO KARKAND"

+ ZESTAW NIEŚMIERTELNIKÓW

Ponad 130 punktów odbioru

27.10.2011

PRE-ORDER: SKLEP.GRAM.PL / BF3

Szybka wysyłka kurierska

Kontakt telefoniczny: (22) 33 22 232

E-mail: zamowienia@gram.pl

Gram.pl sp. z o.o. dokłada wszelkich starań, aby prezentowana oferta była aktualna. Gram.pl zastrzega sobie prawo do zmiany cen. Za ewentualne błędy w druku przepraszamy.

NA HORYZONCIE

NADCIĄGA WIĘCEJ GIER, NIŻ JESTEŚCIE W STANIE OGRAĆ

PERSONA 4: THE ULTIMATE IN MAYONAKA ARENA

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Atlus**
Developer: **Arc System Works**

Atlus zaskoczył fanów i zapowiedział, że ojcowie BlazBlue i Guilty Gear zamienią serię Persona w klasyczną bijatykę 2D. W rolach głównych bohaterowie czwartej części, choć zobaczymy też gościnne występy postaci z wcześniejszych odsłon. Arc System Works są odpowiedzialni za system walki, ale nad fabułą, głosami postaci i otoczką gry bezpośrednio czuwa Atlus. Oprawa graficzna nawiąże do stylowych projektów z Persony 4, łącznie z fachowymi ekranami opcji i wyboru zawodników. Areny to miejscówki, które zwiedzaliśmy w jednym z najlepszych jRPG na PlayStation 2. Natomiast ataki i specjały będą odpowiadały umiejętnościom bohaterów z P4. The Ultimate In Mayonaka Arena zostanie wydana w połowie przyszłego roku. ■

CRYSIS

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Electronic Arts**
Developer: **Crytek**

Crysis 2 odniósł ogromny sukces na PS3 i X360, ale konsolowi gracze nigdy nie mieli okazji poznać początku historii o kosmitach, korporacjach, eksperymentach genetycznych oraz bohaterze w superpancerzu. Już w październiku będziemy mogli nadrobić zaległości, gdyż Crysis zostanie wydany na PlayStation Network oraz Xbox Live Arcade. Nie będzie to zwyczajowa konwersja, gdyż Crytek dodają nowe efekty graficzne. Gra zostanie również wzbogacona o nowe funkcje pancerza, co z kolei może zachęcić do zabawy nawet osoby, które przeszły oryginał na pececie. Wersja konsolowa ma kosztować 1600 MSP (X360) i około 50 złotych (PS3). No to teraz czekamy na równie szokującą zapowiedź Crysis: Warhead. ■

VIRTUA FIGHTER 5 FINAL SHOWDOWN

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **SEGA**
Developer: **SEGA**

Oryginalny Virtua Fighter 5 został wydany w 2007 roku, ale Sega przez lata sprzedawała w Japonii również ulepszone odsłony swojej sztandarowej serii bijatyk. Rozbudowana część czwarta o podtytule Evolution dotarła przecież do Europy na PlayStation 2 i tego samego oczekiwaliśmy od Virtua Fighter 5: Final Showdown. Sega w końcu potwierdziła, że powalczymy latem przyszłego roku, a gra będzie dostępna na PlayStation Network oraz Xbox Live Arcade. Pojawią się nowi zawodnicy (Jean Kujo i Taka-Arashi), tryby rozgrywki, stroje i rankingi. Przemodelowane zostaną pojedynki online. Zmianie ulegnie również balans postaci. Na razie nie wiadomo ile przyjdzie nam zapłacić za Final Showdown. ■

GLADIATOR VERSUS

Konsola: **PlayStation 3**
Wydawca: **NIS America**
Developer: **Acquire**

Pierwsza część serii – Colosseum: Road to Freedom – została wydana przez Koei na PS2, ale później prawa do marki przejął Acquire i wydał Gladiator Begins na PSP. Tę grę zrecenzowaliśmy w jednym z poprzednich numerów NEOplus. Teraz gladiatorzy wyjdą na arenę PlayStation 3 i zawalczą o serca graczy. Przenośna wersja była bardzo krwawa i tego samego oczekujemy od Versus. Zapowiedziano kilka trybów online, w tym walki trzech na trzech graczy. Nie zabraknie także kampanii dla pojedynczego gracza, ale główny nacisk rozgrywki ma być położony właśnie na zabawy wieloosobowe. Japonia zagra jeszcze w tym roku, a Europa czeka na kciuk w górę i datę premiery. Tylko... co w starożytnym Rzymie robią elfy i orki? ■

SHADOW COMPLEX 2

Konsola: **Xbox 360**
Wydawca: **Epic Games**
Developer: **Chair Entertainment**

Shadow Complex został wydany na Xbox Live Arcade w 2009 roku, zyskując uznanie graczy i krytyków, i nadal pozostaje jedną z najlepszych gier dostępnych w cyfrowej usłudze Microsoftu. Po dwóch latach nadal nie wiemy, jak wygląda Shadow Complex 2, ale Cliff Bleszinski w końcu zdradził, że gra została praktycznie w całości zaprojektowana. Teraz Epic szukają partnerów, którzy pomogą ekipie Chair Entertainment sfinalizować prace. Gra ma być większa, piękniejsza i lepsza. To klasyczna śpiewka Epic, którą słyszeliśmy choćby w zapowiedziach Gears of War 3. Na razie nie wiadomo, czy za scenariusz ponownie będzie odpowiadał Peter David, który w tym roku przygotował fabułę Spider-Man: The Edge of Time. ■

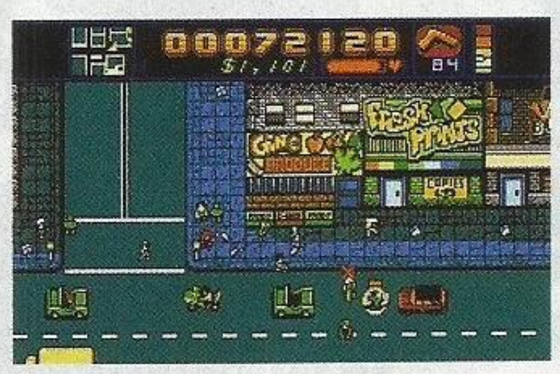
YAKUZA 5

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **SEGA**
Developer: **Yakuza Studio**

Toshihiro Nagoshi, producent serii Yakuza, przypomniał sobie, że żyje w XXI wieku i tworzy gry na tak zwane HD-geny. Tym samym zapowiedział gruntowne zmiany na ulicach gangsterskiego Tokio, gdzie nie trudno o bójkę. Mechanizmy rozgrywki, systemy walki i fizyki były przestarzałe i narodziły się w epoce PlayStation 2, i dlatego Yakuza: Of the End zamknęła pewną erę. Piątka jest na razie na bardzo wczesnym etapie produkcji, więc nie zobaczymy jej w najbliższym czasie, do którego jak zawsze trzeba doliczyć długą podróż z Kraju Kwitnącej Wiśni na Stary Kontynent. Yakuza Studio kończy na razie Binary Domain oraz spin-off serii Yakuza, czyli Yakuza: Black Panther 2 na PlayStation Portable. ■

RETRO CITY RAMPAGE

Konsola: **Xbox 360, Wii**
Wydawca: **Vblank Entertainment**
Developer: **Vblank Entertainment**



Retro City Rampage narodziło się jako fanowski projekt Grand Theftendo, czyli parodia Grand Theft Auto, a wyróżniała ją oprawa graficzna nawiązująca do 8-bitowej ery. Teraz gra zostanie rozbudowana (w sumie dostępnych będzie 40 misji) i wydana w cyfrowej dystrybucji. To nie tylko parodia Grand Theft Auto, ale i takich tytułów jak Metal Gear, Bionic Commando, Duke Nukem, Sonic the Hedgehog, Frogger, czy Legend of Zelda. To naprawdę wybuchowa mieszanka, w której trup ściele się gęsto. I nie tylko ze względu na ponad dwadzieścia rodzajów broni, ale i możliwość skakania po głowach nieszczęsnych mieszkańców Theftropolis w stylu Mario. Najlepsze akcje będzie można nagrywać i pokazywać znajomym. ■

MINECRAFT

Konsola: **Xbox 360**
Wydawca: **Microsoft**
Developer: **Mojang Specifications**

Komputerowy fenomen zmierza również na X360. Nie możemy doczekać się, żeby zacząć wydobywać surowce i zbudować gigantyczny mur w kształcie logotypu NEOplus. To będzie prawdziwe wyzwanie, ale skoro fani Minecraft odwzorowali Enterprise, to i my damy radę. Wystarczy opanować przestrzenną architekturę, która opiera się na ponad pięćdziesięciu sześcianach o różnorodnych właściwościach. Być może poprosimy Was o pomoc, gdyż Minecraft pozwala na wznoszenie budowli w kooperacji. I można tak tworzyć w nieskończoność, gdyż świat gry generuje się i rozszerza automatycznie. W podstawowym trybie zabawy nic nie zakłóca jednostajnego życia budowniczych, ale w Survival trzeba przetrwać nocne ataki dzikich bestii. ■

BioWare zastanawiają się nad powrotem do Jade Empire... Serwery Demon's Souls będą działać jeszcze przynajmniej przez pół roku...

JUŻ W PAŹDZIERNIKU
ZAPRASZAMY DO NOWEGO SKLEPU
przy ul. KONDRATOWICZA 25
tel: 22 498 99 94

WYSYŁKA 24h

MADGAMES

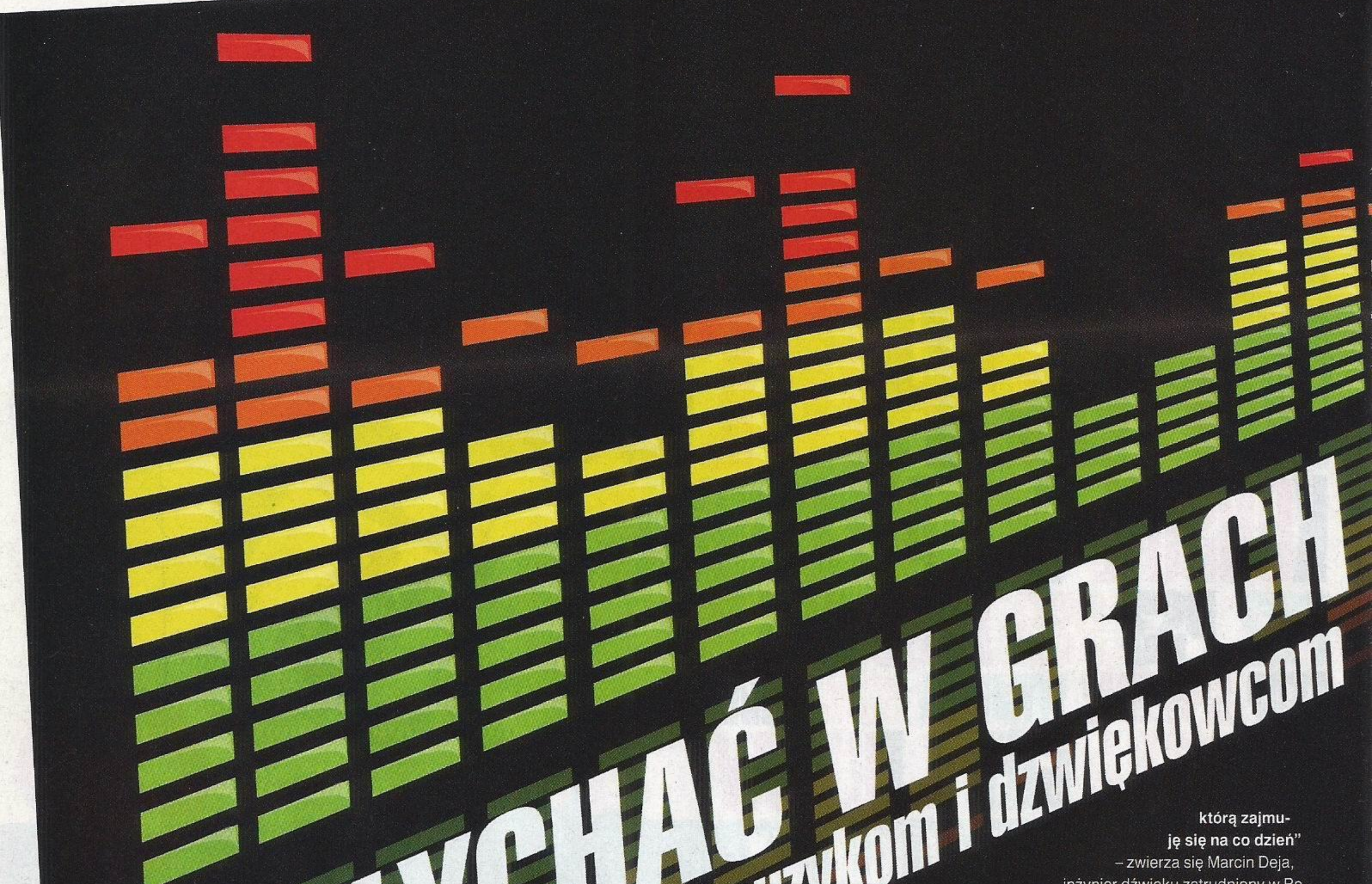
KONSOLE GRY AKCESORIA
PS2 PS3 PSP X360 NDS WII
SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY
WYMIANA GIER I FILMÓW

PS3 SUPER CENY HURTOWE

FULL OFERTA WWW I TEL

DUŻY WYBÓR FILMÓW NA BLUE RAY
GRY NA PS3 I XBOX360 OD 20 ZŁ
GRY NA PS2 OD 20 ZŁ
GRY NA PSP OD 30 ZŁ
PS3 80GB 1299 ZŁ I RABAT NA GRY
PSP 3004 579 ZŁ

ALNIEPODLEGŁOŚCI 177 / 02-555 WARSZAWA / 0 503 624 692 / 022 498 99 93



CO SŁYCHAĆ W GRACH

oddajemy głos muzykom i dzwiękowcom

JAKI JEST NAJWAŻNIEJSZY ASPEKT NASZEJ ULUBIONEJ GAŁĘZI ROZRYWKI? TO PYTANIE ZE WSZECH MIAR TENDENCYJNE, NA KTÓRE UDZIELENIE JEDNOZNACZNEJ ODPOWIEDZI GRANICZY Z NIEMOŻLIWOŚCIĄ. DLA WZROKOWCÓW LICZY SIĘ PRZEDE WSZYSTKIM DOSKONAŁA GRAFIKA, PODCZAS GDY INNI SŁUSZNIE WYTKNĄ, IŻ BEZ SOLIDNYCH MECHANIZMÓW ROZGRYWKI NIE POMOŻE NAWET NAJLEPSZA OPRAWA. JEST JEDNAK JEDEN ELEMENT, KTÓREGO ROLI ZDARZA SIĘ GRACZOM NIE DOCENIAĆ, A W ISTOCIE JEST JEDNAK KLUCZOWY W BUDOWANIU ATMOSFERY I NADAWANIU DANEJ GRZE UNIKALNEGO CHARAKTERU. ELEMENTEM TYM JEST OPRAWA DŹWIĘKOWA.

Nie da się ukryć, że towarzyszące interaktywnej rozrywce dźwięki i muzyka przeszły w ciągu ostatnich trzydziestu lat długą drogę. Kiedyś wystarczył jeden domorosły muzyk, dziś normą jest zatrudnianie pokaźnych ekip i nagrywanie rozbudowanych ścieżek dźwiękowych z udziałem orkiestry. W istocie, tworzenie oprawy audio do gier stało się dziś odrębną i szalenie specyficzną dziedziną twórczości. A jak to wygląda w praktyce? Żeby się przekonać, udaliśmy się do artystów, dźwiękowców i kompozytorów, pracujących w rodzimych studiach developerskich. Wspólnie z nimi, korzystając z ich doświadczeń i fachowej ekspertyzy, spróbujemy niniejszym odpowiedzieć na kilka podstawowych pytań – w jakich warunkach powstają współczesne ścieżki dźwiękowe do gier? Jakich kwalifikacji wymaga się od ich twórców? Czym różni się komponowanie na potrzeby gier od tworzenia na potrzeby innych mediów? Zacznijmy jednak, jak podpowiada rozsądek, od początku – czyli w jaki sposób zostaje się muzykiem lub dźwiękowcem pracującym na rynku gier.

WARIATA NIE ZATRZYMASZ

„Zdecydowanie pierwsza była miłość do każdego rodzaju muzyki i jej poprawiania. Gry przyszły do mnie z czasem jako integralna część rozwoju własnej osoby, dająca mi możliwość spróbowania swoich sił w czymś innym, a zarazem pokrewnym do dziedziny, którą zajmuję się na co dzień” – zwierza się Marcin Deja, inżynier dźwięku zatrudniony w Reality Pump. Nie jest w tej kwestii wyjątkiem, podobną historią pochwalić się może Piotr Musiał z 11bit Studios: **„Miałem szczęście wychować się w rodzinie, która wspierała wszelkie moje muzyczne poczynania. I tak, od małego wolałem bawić się zabawkowym pianinem, wymyślać melodyjki i samodzielnie dochodzić do tego, co można w ten sposób uzyskać, niż grać w piłkę. I tak też mi zostało. Pasja do gier pojawiła się później, kiedy to na komunię dostałem małe Atari, poznałem świat gier i zaczęło mnie to wkręcać. Do tego poznałem nowe metody tworzenia muzyki i zafascynowało mnie to. Piłkę zjadły mole”.** I tak Polska straciła kolejną legendę futbolu, zyskując w zamian utalentowanego kompozytora. Nie u wszystkich jednak pasja do muzyki przyszła pierwsza. Jak wspomina Adam Skorupa, bodaj najbardziej płodny i doświadczony muzyk w branży: **„W pierwszej kolejności były gry! Najpierw automaty, na których wydawałem całe swoje kieszonkowe, potem dostałem pierwszy komputer (Atari), na którym tłukłem w co popadło. Potem okazało się, że mam znajomych, którzy chcą robić własne gry i mają odpowiednie umiejętności. Ja też chciałem z nimi to robić, ale... nic nie umiałem. Gdy zapytałem, co powinienem umieć, by móc przyłączyć się do nich, w odpowiedzi usłyszałem: ‘potrzebujemy kogoś kto ogarnie sprawy dźwiękowe’. No to zostałem muzykiem!”**. Ot tak, po prostu? Czyżby praca nad udźwiękowieniem gier nie wymagała od twórcy szerokiego wykształcenia? Myślałby kto, że bez odpowiedniej dawki teorii ciężko przejść do praktyki. Adam szybko rozwiewa nasze wątpliwości: **„Nie miałem żadnych podstaw teoretycznych, nie umiałem też czytać nut, ale moja wielka miłość do gier spowodowała, że zrobiłem wszystko, by nauczyć się jak się**

Adam Skorupa

Paweł Błaszczak

komponuje i wytwarza dźwięki. Okazało się, że komponowanie muzyki też jest tak jakby grą... bardzo skomplikowaną grą. Nie raz przy okazji różnych wywiadów wspominałem, że komponowanie kojarzyło mi się zawsze z rozgrywką w Tetrisa. Należy składać ze sobą przypadkowe nutki tak długo, aż powstanie z nich jedna spójna linia melodyczna". Proces twórczy jako rozbudowana gra logiczna? W sumie czemu nie, gdyby się nad tym zastanowić, całe nasze życie to jedna wielka gra RPG. Powyższe doświadczenia zdaje się potwierdzać Arkadiusz Reikowski – Audio Lead i kompozytor w Reality Pump Studios: **„Jestem samoukiem. Wykształcenie muzyczne pomaga w pewnym obyciu, ogarnięciu technicznych aspektów kompozycji, jednak wyrobienie sobie smaku i charakteru tworzonej muzyki jest już zależne od samego siebie"**. Czyli jak widać w tej akurat robocie niekoniecznie trzeba mieć na ścianie dwadzieścia dyplomów i piętnaście certyfikatów. Co w takim razie decyduje o zatrudnieniu przy udźwiękowieniu gier? Arkadiusz wyjaśnia: **„W branży jest tak, że liczy się portfolio, czyli pokazujesz co potrafisz, co zrobiłeś dotychczas i jeżeli to się podoba, to dostajesz szansę. Tak było w moim przypadku"**. Ma to sens, w końcu konkretne owoce twórczości powiedzą o danym artyście więcej, niż ukończenie najbardziej nawet prestiżowej szkoły muzycznej. Nie znaczy to oczywiście, że takowe nie przydaje się w tym zawodzie – po prostu nie jest wymogiem kluczowym. Jak trafnie punktuje Marcin Przybyłowicz, kompozytor i dźwiękowiec tworzący ostatnio dla CD Projekt RED: **„Solidne przygotowanie muzyczne zawsze jest pomocne. Co prawda nikt nie uczy na naszych uczelniach komponowania muzyki do gier, czy projektowania interaktywnego udźwiękowienia, ale mimo to wiedza nabyta na odpowiednich studiach pozwala na większe wykorzystanie później nabytych umiejętności"**. Opinię tę potwierdza Piotr Musiał, zwracając równocześnie uwagę, iż: **„Wykształcenie się przydaje, ale ważniejsza jest pasja tworzenia, instynkt i cierpliwość. Jest na świecie mnóstwo wariatów samouków, w tym świetnych kompozytorów"** – po czym dodaje zadziornie: **„Wariata nie zatrzymasz"**.

> **"W grach nie tylko naśladujemy rzeczywistość poprzez obraz i dźwięk, ale także – a może przede wszystkim – tworzymy abstrakcyjne, wyimaginowane światy, gdzie pole do popisu przy tworzeniu warstwy audio jest ogromne" – Adam Skorupa**

Mówiąc o kwalifikacjach rodzimych muzyków i dźwiękowców z branży gier nie sposób pominąć jednego, arcyważnego aspektu – demosceny. To właśnie z niej wyrosła liczna rzesza fachowców pracujących dziś nad rodzimymi grami. Jak zapatrują się na swe korzenie dziś i co tak naprawdę zmieniło się od owych „starych, dobrych czasów"? Odpowiada Arkadiusz Reikowski: **„Wielu świetnych muzyków do pracy nad grami przyszło właśnie z demosceny. To było bardzo naturalne przejście. Teraz scena jako taka już nie jest tak popularna. Branża game dev bardzo idzie do przodu, ale jak w wielu dziedzinach miejsce dla utalentowanych, kreatywnych ludzi zawsze się znajdzie"**. Nieco bardziej bezwzględnie podchodzi do tematu Marcin Deja: **„Czasy, w których jeden człowiek był w stanie zapanować nad dźwiękami w średniej wielkości projekcie odeszły bezpowrotnie i nic tego nie zmieni. Przez ostatnią dekadę pojawiło się mnóstwo technologii i standardów dźwiękowych, urządzeń i oprogramowania, zarówno do zapisu, obróbki jak i odtwarzania dźwięku, które nie zawsze spełniają podstawowe normy. A to wymusza na nas ciągłą uwagę podczas pracy"**. Wtóruje mu Adam Skorupa: **„Dzisiejsze gry to ogromne projekty w dziedzinie cyfrowej rozrywki, z olśniewającą grafiką, rozbudowanym soundtrackiem i udźwiękowieniem, gdzie to wszystko razem składa się na skomplikowany świat. Ciężko to porównać do gier w czasach**

Nasi rozmówcy

Adam Skorupa // www.adamskorupa.com
Człowiek-legenda i weteran rodzimej branży, mający na koncie olbrzymią liczbę projektów. Karierę zaczynał w 1990 roku, intensywnie działał na rodzimej demoscenie pod pseudonimem Scorpik. Od tamtego czasu współtworzy muzykę i oprawę dźwiękową do filmów, reklam i niezliczonych gier – m.in. Lew Leon, Clash, Książę i Tchórz, Gorky 17 czy Painkiller. Stworzona przez niego muzyka do Wiedźmina zdobyła od serwisu IGN nagrodę za najlepszy soundtrack 2007 roku.

Krzysztof Wierzynkiewicz // www.wierza.com
Kompozytor z pokaźnym dorobkiem, mogący pochwalić się m.in. współtworzeniem muzyki do Bulletstorm i obu części Wiedźmina. Zaczynał na demoscenie, gdzie w 1998 zdobył tytuł najlepszego polskiego muzyka. Współpracował także z Tomkiem Bagińskim, tworząc z nim Animowaną Historię Polski.

Marcin Przybyłowicz // marcinprzybylowicz.com
Kompozytor i producent, absolwent Bydgoskiej Akademii Muzycznej. Inspirują go takie gatunki, jak jazz i soul, a także kompozytorzy filmowi, zwłaszcza Danny Elfman, Hans Zimmer i Henry Mancini. Współodpowiedzialny za ścieżki dźwiękowe m.in. Wiedźmina 2, Hard Reset i Afterfall: Insanity.

Krzysztof Lipka
W przeszłości m.in. nauczyciel gry na gitarze, obecnie zaś pełni funkcję Sound Designera w CD Projekt RED. To właśnie on odpowiadał za efekty dźwiękowe w Wiedźminie 2.

Paweł Daudzward
Muzyk i dźwiękowiec z pokaźnym dorobkiem, działający już niemal dekadę w branży gier, a obecnie współpracujący z CD Projekt RED.

Arkadiusz Reikowski // arkadiuszreikowski.com
Audio Lead, kompozytor w Reality Pump Studios. Pracował przy takich grach jak Two Worlds 2, Pirates of the Flying Fortress, Afterfall: Insanity, Necrovision, a także filmach i produkcjach telewizyjnych. Pasjonat muzyki dalekowschodniej, klimatów SF i horroru.

Marcin Deja
Od 2010 roku inżynier dźwięku w Reality Pump Studios, z wieloletnim doświadczeniem w branży rozrywkowo-estradowej oraz najdziwniejszych innych. Współpracujący z wieloma zespołami (muzycznymi i nie tylko) podczas występów na żywo oraz pracy studyjnej. Zawsze chętnie służący radą, pomocną dłonią i trytytkami.

Paweł Błaszczak // www.pawelblaszczak.com
Muzyk pracujący dla Techlandu. Zaczynał od komponowania na C64, którego możliwości imponują mu do dzisiaj. Ceni Martina Galwaya, a w branży growej przeszkadza mu przesadne zapatrzenie na muzykę filmową, przez co wiele soundtracków brzmi bliźniaczo podobnie. Ostatnio słucha m.in. muzyki Darrena Korba do gry Bastion.

Piotr Musiał // www.piotrmusial.com
Kompozytor obecnie współpracujący z 11bit Studios, absolwent Łódzkiej Akademii Muzycznej. Przygodę z grami zaczynał od ZX Spectrum, współtworzył orkiestracje m.in. do Bulletstorm i Wiedźmina 2. Uchwytny w sieci pod adresem.

Przemek Moszczyński
Senior Sound Designer w City Interactive. Jak sam przyznaje, pomimo iż od dziecka był zapalonym graczem, do branży trafił przypadkiem, po natrafieniu na ogłoszenie o pracy. Obecnie pracuje m.in. nad warstwą audio kontynuacji Sniper: Ghost Warrior.

Marcin Czartyński
Zaczynał w 1992 roku od Atari i programu Chaos Music Composer. W ostatnich latach dał się poznać m.in. jako kompozytor muzyki ambientowej do Painkillera. Obecnie współpracuje z People Can Fly, z którymi współtworzył oprawę dźwiękową do Bulletstorma.

Dominika Gonsierowska
Od 2010 roku Localization Producer współpracująca z CD Projekt RED.

Krzysztof Lipka

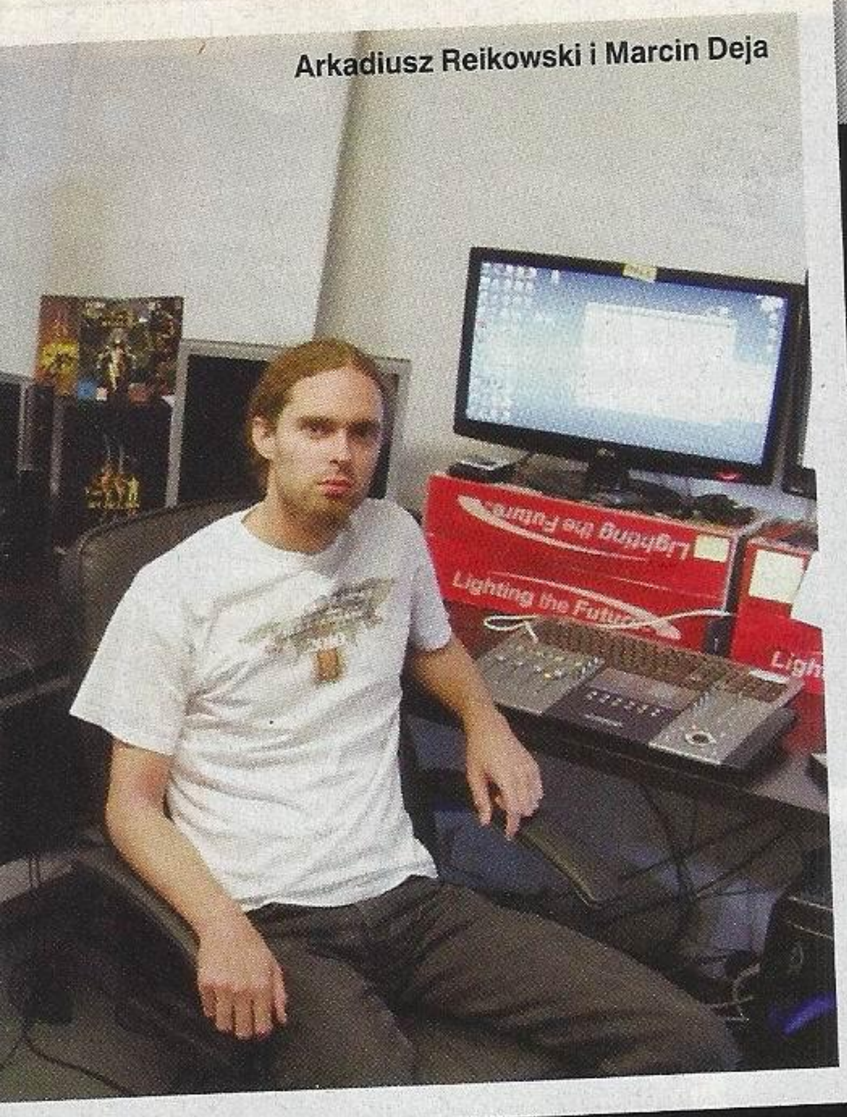
Krzysztof Wierzynkiewicz

„średniowiecznych", gdzie dźwięki były ograniczone przez możliwości sprzętu, na jakim się grało. Ówczesne mniejsze wymogi były przez to łatwiejsze do spełnienia. Dziś bez ogromu wiedzy i doświadczenia, czyli mówiąc z amerykańska – bez know-how – ciężko wyobrazić sobie pracę nad udźwiękowieniem gry". Czyli jednak wysokie progi. Ostatnią łyżkę dziegciu dla marzących o pracy w branży muzykach-amatorach dorzuca Krzysztof Lipka, Sound Designer w CD Projekt RED: **„Chcąc pracować przy udźwiękowieniu gier należy wykazać się zdolnością pracy w zespole, odpowiedzialnością za powierzone zadania, a przede wszystkim ogromnym poświęceniem. Trzeba także z czasem nauczyć się pić kawę hektolitrami, gdyż udźwiękowienie gier notorycznie wiąże się z siedzeniem po nocach"**. Nie ma, że boli. To robota nie tylko dla utalentowanych, ale też doświadczonych i pracowitych. Lekkim pocieszeniem służy Marcin Deja: **„W moich odczuciach bardziej liczy się to, czy dana osoba jest w stanie poradzić sobie z powierzonym jej zagadnieniem, jakie ma doświadczenie, obycie z dziedziną i pomysły"**. A pracujący z People Can Fly kompozytor Marcin Czartyński oferuje sentencjonalne zamknięcie tematu: **„Jeśli chodzi o formalną edukację, to papierek i opinia promotora nie zrobią za Ciebie dźwięku. Natomiast uczyni to Twoja wyobraźnia i umiejętności kreacji"**.

NA DUŻY I MNIEJSZY EKRAN

Mając już jako takie pojęcie o tym, jakim zapleczem powinien móc pochwalić się specjalista od udźwiękowienia gier, wypada pójść dalej i zapytać na ile praca ta różni się od tworzenia na potrzeby innych mediów, przede wszystkim – co narzuca się w sposób naturalny – filmu. Na tak postawione pytanie konkretnie odpowiada Paweł Błaszczak, muzyk studia Techland: **„Muzyka do filmów jest liniowa, do gier nieliniowa. To pomaga i utrudnia. Na pewno ciekawiej robi się utwór do gry, gdzie nie trzeba całej muzyki podporządkować scenie. Jednak z drugiej strony, jeśli robimy muzykę do np. ataku zombie, cały utwór musi mieć podobny klimat i charakter. Wtedy pojawiają się ograniczenia i wyzwania. Bo nie można sobie pozwolić na uspokojenie. Trzeba zrobić np. dwie minuty szybkiej, agresywnej muzyki, która na dodatek nie powinna znudzić się po jej zapętleniu"**. Opinię tę z grubsza potwierdza Piotr Musiał: **„Muzyka do filmu to ciągła reakcja na obraz, kolor i przekaz. Film jest medium ciągłym i spoistym. Są zwroty akcji, różnice w napięciu czy charakterze scen, ale są one zamknięte w całość. Tak też i muzyka, tworzy zamkniętą całość, którą potem doświadczamy od początku do końca"** – i dodaje po chwili namysłu – **„Chyba, że ktoś zaśnie w trakcie"**. Z powyższego można zatem wyciągnąć prosty wniosek, że z powodu wspomnianej interaktywności i zależności od poczynań gracza, udźwiękowianie gier jest procesem dużo bardziej złożonym niż analogiczna działalność w świecie filmu. Z takim postawieniem sprawy zgadza się także Adam Skorupa: **„Wydaje mi się, że we współczesnych czasach komponowanie muzyki do gier jest o wiele trudniejszym zadaniem, niż komponowanie do filmu. Jakość kompozycji i brzmienia powinna być (i zazwyczaj jest) taka sama jak w filmie, niemniej dochodzi tu aspekt interaktywności muzyki, który dla kompozytora oznacza dużo więcej pracy i wymaga większego sprytu. Fabuła w filmie jest liniowa, w grze nie. Nigdy nie wiemy kiedy gracz zdecyduje się na wykonanie jakiegoś zadania, które powinno spowodować zmianę nastroju w muzyce. Kompozytor tworzący oprawę muzyczną do gry musi już w fazie komponowania mieć na uwadze, że utwory mogą zmieniać się w dowolnym momencie, w dowolny nastrój. Zatem jego zadaniem jest nie tylko wymyślić ładnie brzmiącą muzykę, ale również takie utwory, które mogą wzajemnie przenikać się w sposób szybki i jednocześnie jak najmniej zauważalny przez gracza"**.

Nic dziwnego, że prestiż dźwiękowców i kompozytorów pracujących przy grach urósł w ciągu ostatniej dekady na tyle znacznie, że wielu znanych (nawet bardzo) artystów, jak choćby Hans Zimmer czy Harry Gregson-Williams chętnie podejmuje się współpracy ze studiami developerskimi. To po prostu inny typ pracy, bardziej wymagający i podlegający innemu zestawowi wymagań – niekoniecznie jednak bardziej ograniczający, co podkreśla Paweł Błaszczak: **„Kiedyś sądziłem, że pisanie muzyki do filmów daje więcej wolności twórcy. Teraz sądzę, że jest odwrotnie, pod warunkiem spełnienia rygorów klimatu i wpasowania się do tego, co dzieje się w danej chwili na ekranie"**. Warto przy tym pamiętać, że gry to medium nie tylko różnorodne, ale i złożone, zawierające także elementy nieinteraktywne. Takimi są przecież wszelkie przerywniki filmowe rozdzielające sekwencje, w których gracz ma kontrolę nad wydarzeniami na ekranie. W ich przypadku, proces twórczy zdecydowanie zbliża się do modelu pracy nad filmem. Jak zgrabnie tłumaczy Marcin Czartyński: **„Całość można bardzo precyzyjnie wyreżyserować za pomocą istniejących narzędzi i sam proces twórczy wygląda prawie tak samo. Najpierw animacja, gdzie widać domenę czasową i co mniej więcej będzie się działo. Do tego powstaje muzyka, a potem wszystko składa sie w jedno. Dokładasz ścieżkę z dźwiękiem (co samo w sobie jest osobnym skomplikowanym procesem), czasami jeszcze trzeba wyedytować lekko muzykę, bo coś 'nie siedzi' i szafa gra"**. Na koniec warto jednak wspomnieć, że nawet w tak wiekowym i – nomen omen – zgranym temacie jak film nie powiedziano jeszcze ostatniego słowa i nie wszystko robi się wedle ustalonego z dawien dawna wzorca. Ciekawą obserwacją w tym względzie dzieli się Paweł Błaszczak: **„Muzykę do filmów przeważnie robi się pod scenę, ale też zauważyłem, że nie do końca tak jest obecnie. Przykładowo, sądzę, że muzyka pod sceny akcji w takich filmach, jak np. Piraci z Karaibów czy**



Arkadiusz Reikowski i Marcin Deja

Transformers, powstaje najpierw i to pod nią montuje się sceny. Dzięki temu są one dynamiczne, ciekawsze w odbiorze".

RZEŹBIENIE W DŹWIĘKU

Zostawmy porównania z innymi gałęziami rozrywki i przejdźmy do konkretów dotyczących procesu twórczego. Wiemy już, że ścieżki dźwiękowe do gier różnią się zasadniczo od tych tworzonych z myślą o filmach, pociągnijmy zatem wątek i zadajmy sobie pytanie: Jaka jest rola dobrej ścieżki dźwiękowej? Powinna być chwytliwa i wpadać w ucho, czy pozostawać w tle i sączyć klimat w ucho gracza? A może ile gier tyle podejść do tematu? Do tego ostatniego zdania przychyla się Piotr Musiał. **„To jest temat rzeka. O muzyce można by rozmawiać godzinami, ale jak mawiają – byłoby to jak tańczenie o architekturze. W skrócie – każda gra posiada swój charakterystyczny klimat, tematykę, kolorystykę, napięcie, charakter postaci i złożoność wątków czy decyzji. Jeśli muzyka wzmacnia wszystkie te elementy, a przy tym jeszcze sama staje się elementem charakterystycznym gry – można powiedzieć, że jest doskonała"** – klaruje, by szybko dodać z przymrużeniem oka: **„Chyba, że rozmawiamy o grach typowo casualowych, to wtedy wystarczy proste tralalala, od którego się morda śmieje i jest git"**. Podobne podejście reprezentuje Krzysztof Wierzynkiewicz, doświadczony muzyk współpracujący ostatnio z PCF: **„Ideałem jest ścieżka dźwiękowa, która, mówiąc językiem branżowym, leży w grze. Nie przeszkadza podczas rozgrywki, ale kiedy jest to konieczne zwraca na siebie uwagę. Jednocześnie, słuchana całkowicie osobno, potrafi przekazać klimat gry i zainteresować słuchacza"**. Ale – jak podkreśla Adam Skorupa – bywają przypadki szczególne, w których znaczenie muzyki dodatkowo wzrasta. **„Czasem od muzyki wymaga się jeszcze więcej, a mianowicie, robi się z niej ważny nośnik informacji dla gracza, pozwalający rozwiązać zadania gameplayowe. Nie wspomnę już o grach muzycznych, w których to strona wizualna stanowi tylko dodatek do muzyki będącej na pierwszym planie"**. Ostatecznie jednak także i on stwierdza zdecydowanie: **„Nie ma możliwości jednoznacznie określić, jaką rolę pełni muzyka w grach"**.

No dobrze, skoro tak, to zatrzymajmy się może przy owych przypadkach, w których warstwie dźwiękowej przypisuje się dodatkowe funkcje. Wszak wiadomo nie od dziś, że w strzelankach sieciowych gracze potrafią ze słuchu orientować się w położeniu przeciwników, w wyścigach wrzucenie każdego biegu miewa specyficzny, rozpoznawalny odgłos. A to przecież nie jedyne sytuacje, w których dźwięk okazuje się kluczowy. A może w jednych gatunkach dźwięk jest bardziej istotny niż w innych? **„Dobre pytanie"** – przyznaje Adam Skorupa, po czym rozwija myśl – **„W horrorach rzeczywiście dźwiękiem można zbudować grozę, a jeśli to współgra jeszcze z obrazem, to w ogóle mamy masakryczną grozę. Dźwięk ma też ogromne znaczenie w grach, w których istotny jest dialog – odpowiednie efekty, dobrze reżyserowane głosy mają wpływ na to, jak gracz postrzega daną postać, co ma przełożenie na późniejsze granie – i taka sytuacja ma miejsce w RPGach. Są też gry, które są oparte na zabawie dźwiękiem i stanowi to podstawę zabawy np. gry indie Aquaria albo Bit. Trip Beat. Są gry turowe, w których dźwięk nie jest kluczowy, ale są takie jak Papa Sangre, w których bez audio nie ma gry. Można grać w Cywilizację bez głośników, ale w Counter Strike już trudniej"**. Przemek Moszczyński, Senior Sound Designer w City Interactive, dorzuca cenne trzy grosze w kwestii specjalizacji i różnorodności udźwiękowienia nie tylko na przestrzeni różnych gatunków, ale w obrębie jednego tytułu. Wszak rzadko kiedy mamy do czynienia z jednolitym, monotonnym podkładem ciągnącym się od początku do końca gry – konieczne staje się ciągłe różnicowanie. **„Jeśli chcemy wytworzyć snajperski klimat, nie będziemy atakować gracza mocnym tematem z kotłami i pełną orkiestracją symfoniczną, bo nie osiągniemy zamierzonego celu, a i gracz nie będzie wiedział o co chodzi i wyłączy muzykę lub w najgorszym razie przestanie grać. Za to temat przewodni gry powinien być rozpoznawalny, wwiercać się w słuchacza i nie wychodzić z niego dopóki ten znów nie siądzie do gry"**. Tego typu przykłady można zapewne mnożyć w nieskończoność. Kolejnym, względnie świeżym, dzieli się z nami Marcin Czartyński: **„W Bulletstormie, na samym końcu, mieliśmy kolesi z sił specjalnych, takich mastakillerów, którzy posługiwali się tą samą bronią co gracz i w dodatku strzelali charge shotem. Żeby było wiadomo, kiedy Cię namierzają, w trakcie ładowania charge shota grali specjalny wzrastający dźwięk, który przebijał sie przez bitwę. Dzięki temu do gracza trafiała informacja – ktoś do mnie mierzy, trzeba się schować"**.

> **"Nie można powiedzieć, że dźwięk raz spełnia ważniejszą rolę, a w innym projekcie nie. To jest coś, co nas otacza od urodzenia do śmierci, nawet jak jest cisza, to też jest to dźwięk ciszy oddający otoczenie" – Marcin Deja**

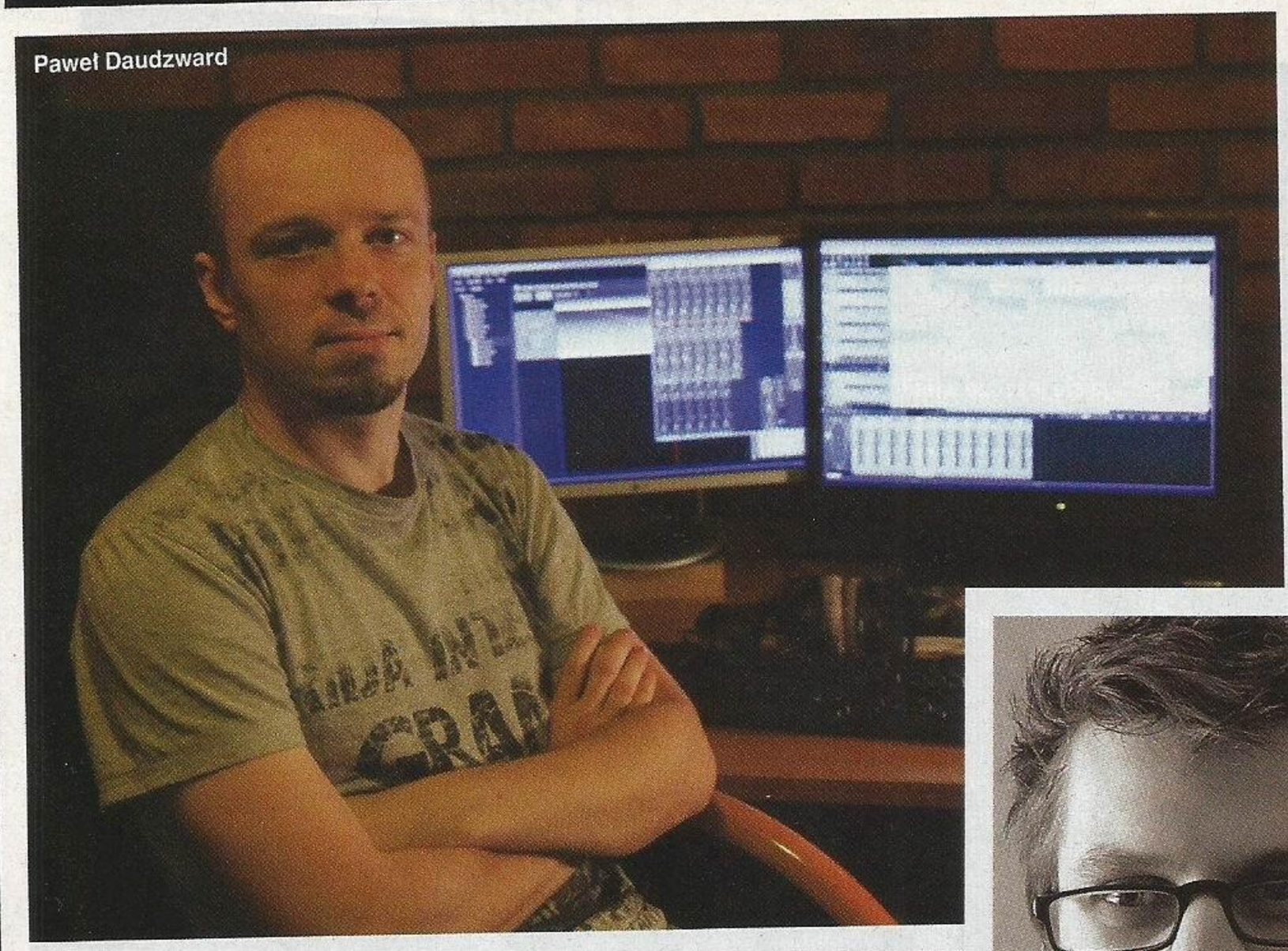
Czyli, koniec końców, bywają przypadki, w których muzyka i dźwięk grają mniejszą lub większą rolę? Z diametralnie odmiennej perspektywy podchodzi do zagadnienia Marcin Deja: **„Nie można powiedzieć, że dźwięk raz spełnia ważniejszą rolę, a w innym projekcie nie. To jest coś, co nas otacza od urodzenia do śmierci, nawet jak jest cisza, to też jest to dźwięk ciszy oddający otoczenie. Tylko od sprawności zespołu dźwiękowego zależy to, w jakim stopniu uda się oddać realizm poszczególnych incydentów występujących na ekranie"**. No proszę, wygląda na to, że sprawa nie jest tak jednoznaczna jakbyśmy mogli sobie tego życzyć. Natomiast jedno w czym indagowani są zgodni, to fakt iż w kwestii oddziaływania na zmysły grającego, aspekty dźwiękowe są nie mniej istotne niż oprawa graficzna. Jak stwierdza Paweł Błaszczak: **„Dźwięk to wbrew pozorom aż 50% doznań płynących z gry. Dźwięk może popsuć doskonałe doznania z grafiki i odwrotnie. Zła grafika może popsuć dobrze zrobiony dźwięk. Wszędzie dźwięk jest kluczowy. Dźwięk pistoletu, dźwiękowi pistoletu nierówny. To nie jest tak, że pistolet w każdej grze brzmi tak samo. Inaczej brzmi w Modern Warfare, inaczej w Crysis. Niby to prosty i oczywisty dźwięk, ale można go zrobić na wiele sposobów oraz na wiele sposobów wmiksować w grze"**. Krzysztof Lipka dorzuca do dyskusji jeszcze jeden istotny aspekt: **„W większości przypadków dźwięk będzie kluczowym, kiedy gracz musi zareagować zanim zobaczy obraz na ekranie. Świetnym przykładem jest tutaj dźwięk obrotów silnika, wskazujący na zmianę biegu, czy też odgłosy strzelania z broni, wskazujące pozycję przeciwników znajdujących się poza kadrem"**.

WCZORAJ I DZIŚ

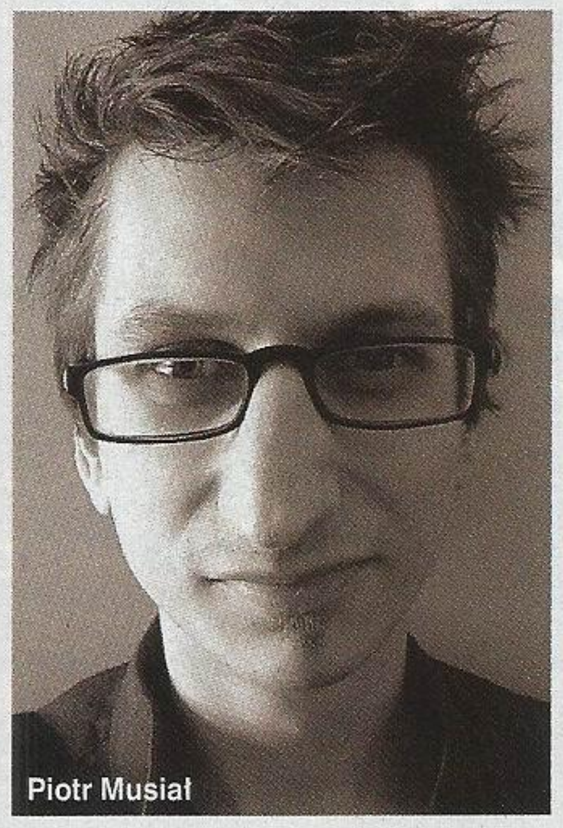
Ewolucję, jaka dokonała się w warstwie graficznej gier w ciągu ostatnich 10 lat widać gołym okiem. Nieco trudniej wychwycić zmiany, jakie nastąpiły

Gry na słuch

Wątek specyficznych zadań, jakie powierza się oprawie audio został poruszony w głównym tekście, ale jest na tyle ciekawy, że warto poświęcić mu jeszcze kilka słów. Zwłaszcza, że ostatnimi czasy pojawiło się kilka tytułów, w których oprawa dźwiękowa pełni ważniejszą rolę niż kiedykolwiek przedtem, spychając grafikę na dalszy plan. Nie mam tu na myśli tylko gier muzycznych, o których po latach olbrzymiej popularności ostatnio jakby ucichło, ale projekty całkowicie innowacyjne, pokazujące jak wiele da się w interaktywnych mediach osiągnąć tylko i wyłącznie za pomocą dźwięku. Jedną z takich perełek jest Papa Sangre, wydana przed kilkoma miesiącami na iOS. Co w niej takiego niezwykłego? Otóż, grający wciela się w duszę, która trafia do krainy umarłych i ma za zadanie odnaleźć w niej esencję życiową bliskiej osoby. Jedyny kruczek w tym, że w zaświatach zmysł wzroku nie przydaje się na nic – trzeba radzić sobie tylko i wyłącznie za pomocą bodźców dźwiękowych. Nie powinno zatem dziwić, że oprawa wizualna gry jest bardziej niż uboga i ogranicza się do kilku elementów tyleż schludnego co prostego interfejsu. Cała reszta to już tylko wrażenia słuchowe – gracz musi np. dotrzeć do źródła słyszanego dźwięku, albo orientować się w otoczeniu na bazie wydawanych przez nie odgłosów. Nic dziwnego, że autorzy mocno zalecają granie ze słuchawkami na uszach. A co na temat tak unikalnego programu mają do powiedzenia nasi rozmówcy? Marcin Czartyński kwituje rzecz krótko: **„Świetny pomysł, świetny interface dźwiękowy i słychać przemyślaną produkcję"**. Z równym entuzjazmem podchodzi do przedsięwzięcia Paweł Daudzward: **„Każdy świeży pomysł jest potrzebny. Dzięki temu możemy liczyć na jakiś rozwój. Gry oparte wyłącznie na dźwięku? Doskonały pomysł! Również dlatego, że zwracają uwagę na to, jak istotny jest dźwięk w ogóle"**. Natomiast Arkadiusz Reikowski podchwytuje temat i rozwija go, dochodząc do szerszych wniosków: **„Gry jak Papa Sangre to konkretna wizja z konkretnymi założeniami, gdzie głównym czynnikiem odbioru jest dźwięk. Dobra grafika nie zawsze świadczy o jakości, moim zdaniem najbardziej liczy się dobry pomysł i sam gameplay. Co innego dźwięk. Przy dobrej grafice, ale kiepskim dźwięku tracimy immersję, bo coś przestaje pasować, współgrać ze sobą i siłą rzeczy zwracamy na to uwagę"**.


Paweł Daudzward

w udźwiękowieniu. A może po przejściu od tyleż uroczych, co ograniczonych dźwięków sączących się z 8-bitowych maszyn, do symfonicznych soundtracków i realistycznych odgłosów nic lepszego wymyślić już się nie da? W związku z tym nasuwa się pytanie – czy warstwa audio w grach nadal rozwija się i ewoluuje? Ewentualne wątpliwości natychmiast rozwiewa Adam Skorupa: **„Rozwija się ciągle – pojawiają się nowe techniki, nowe pomysły, szata dźwiękowa w każdej nowszej generacji gier jest coraz bogatsza. Zawsze przecież można nagrać głosy w lepszej jakości, zrobić bajeranckie efekty w postprodukcji. Poza tym, gry stają się coraz bardziej interaktywne, więc i szata dźwiękowa musi rozwijać się w tę stronę. To tak jak z muzyką – po wysłuchaniu genialnego kawałka masz wrażenie, że lepszego już nikt nie wymyśli, aż do momentu, gdy usłyszysz następny genialny kawałek"**. Podobnego zdania jest Arkadiusz Reikowski: **„W ciągu 10 lat bardzo wiele zmieniło się również w udźwiękowieniu, warstwa audio rozwija się nieustannie. Proces powstawania dźwięku do gier już właściwie nie różni się od pracy przy dźwięku do, często największych, produkcji filmowych – ciągłe rozwijanie silników audio, dążenie do realizmu oraz jak największej immersji gracza. Nie wystarczy tylko stworzyć dobry dźwięk, to około połowa sukcesu. Trzeba jeszcze wiedzieć jak go zaimplementować, jak ma zachowywać się w środowisku. Tutaj ciągle jeszcze mamy duże pole do popisu"**. Z kolei Paweł Daudzward, muzyk i dźwiękowiec współpracujący obecnie z CD Projekt RED, przyznaje, że w przypadku warstwy dźwiękowej trudniej zauważyć rozwój, jako że często oddziałuje ona raczej na podświadomość gracza i pozwala grać – nomen omen – pierwsze skrzypce grafice. Według niego, wynika to także po części z faktu, iż rozwój dźwięku w grach już dawno prześcignął rozwój warstwy wizualnej: **„Udźwiękowienie w grach szybko osiągnęło stopień bliski realizmowi. Już od dawna różne elementy gry wzbogacone są o dźwięki nagrywane w rzeczywistym świecie, które dzięki stopniowo znikającemu problemowi z ograniczeniem pamięci są implementowane w coraz lepszej jakości i większych ilościach, co eliminuje wrażenie powtarzalności. Powstają też coraz doskonalsze mechanizmy programistyczne do manipulowania dźwiękiem w czasie rzeczywistym"**. Wypowiedź Pawła szybko uzupełnia i kontynuuje Krzysztof Lipka: **„Nie można jednak powiedzieć, że osiągnięto poziom wystarczający, pole do popisu nadal pozostaje szerokie. Wciąż istnieje potrzeba głębszych zmian w odwzorowaniu propagacji, rozprzestrzeniania się dźwięku czy też innych zjawisk fizycznych, które w rzeczywistym świecie wpływają na to, co słyszymy, a raczej na to, jak słyszymy. Warstwa audio jeszcze przez długi czas będzie rozwijała się tak jak do tej pory, tyle że dla normalnego gracza zmiany te pozostaną w głównej mierze niezauważalne lub tylko subtelnie odczuwalne"**. Najprościej i najbardziej dobitnie ujmuje to Paweł Błaszczak: **„Realistyczne odgłosy mogą być wciąż bardziej realistyczne. I to staramy się robić"**. Czyli, jak widać, pole do popisu jest wciąż olbrzymie. Jak zatem będzie wyglądać dalszy rozwój udźwiękowienia gier? Jak gry przyszłości będą oddziaływać na nasze zmysły słuchu? Istnieje mnóstwo futurystycznych wizji dotyczących grafiki, żeby wymienić chociażby technologię 3D i wirtualną rzeczywistość. A co z dźwiękiem? Jaka będzie jego rola w grach, w które zagramy za lat 5, 10, czy 15?

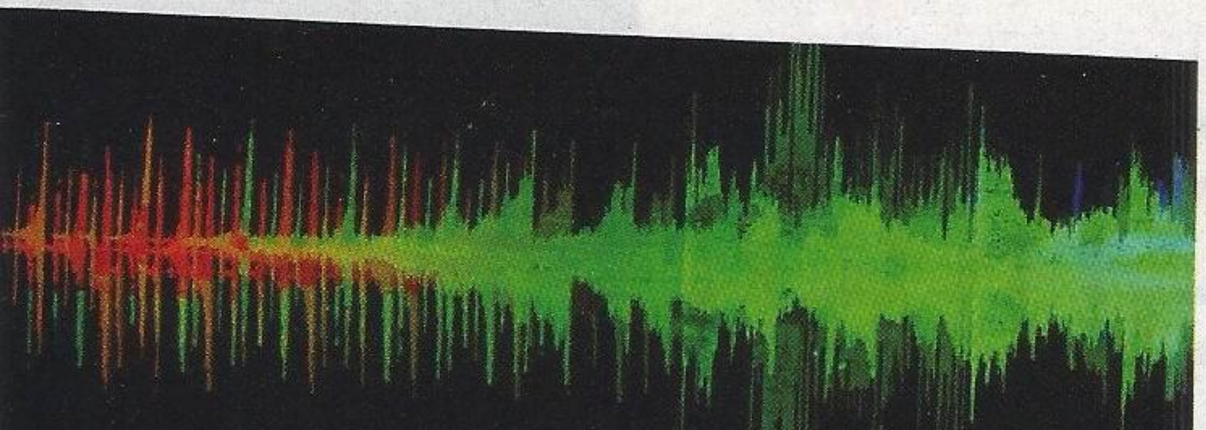

Piotr Musiał

BRZMIENIA PRZYSZŁOŚCI

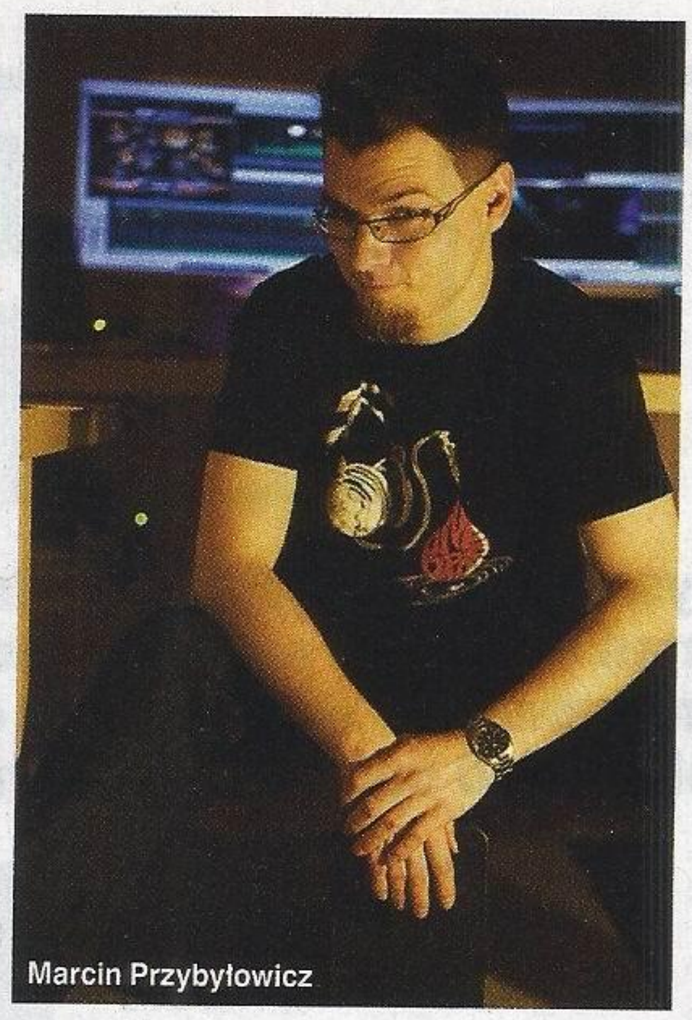
„Nie wiem czy Arek się ze mną zgodzi" – zaczyna Marcin Deja – **„ale w moim odczuciu dźwięk coraz bardziej idzie w stronę wierności i oddziaływania na gracza w sposób zintegrowany z mózgiem (np. technologia binauralna), tak więc apokaliptyczne wizje z 'Czarnych Oceanów' Dukaja czy 'Incepcji' są coraz bardziej dla nas osiągalne"**. Na odpowiedź nie trzeba długo czekać: **„Nic dodać, nic ująć. Choć nie zawsze wierność i realizm jest czymś, co koniecznie chcemy uzyskać. 'Kolorowanie' i podbudowywanie dźwięków jest bardzo powszechne. Gdyby świst noża miał brzmieć jak w rzeczywistości, to nie byłoby to tak ciekawe, jak jest np. w Alice: Madness Returns"**. Na olbrzymi potencjał drzemiący w tworzeniu dźwięków do wyimaginowanych światów, a nie tylko odwzorowywaniu tych występujących w naszej rzeczywistości, zwraca również uwagę Adam Skorupa: **„W grach nie tylko naśladujemy rzeczywistość poprzez obraz i dźwięk, ale także – a może przede wszystkim – tworzymy abstrakcyjne, wyimaginowane światy, gdzie pole do popisu przy tworzeniu warstwy audio jest ogromne"**. A jak przedstawia się sprawa z bardziej przyziemnego punktu widzenia? **„Technologicznie, to ciężko powiedzieć – dopóki człowiek**

Inspiracje i wyrazy uznania

Każdy twórca musi skądś czerpać inspiracje, a nierzadko płyną one także od kolegów po fachu. Jako że branża gier doczekała się sporej rzeszy utalentowanych kompozytorów warto spytać, czy są tacy, którzy wyjątkowo imponują rodzimym dźwiękowcom i kompozytorom. A może są także twórcy na co dzień niezwiązani z tworzeniem gier, których uważają za artystów wybitnych? Jak to zwykle bywa, nie każdy ma na to pytanie natychmiastową odpowiedź i gotową listę faworytów. Krzysztof Wierzynkiewicz odpowiada tyleż wymijająco, co kurtuazyjnie: **„Jest naprawdę bardzo wielu utalentowanych kompozytorów piszących muzykę do gier. Ciężko byłoby wymienić wszystkich, których bardzo cenię i szanuję ich twórczość"**. W podobnym tonie wypowiada się Adam Skorupa: **„Nie mam faworytów. Jest wielu kompozytorów, których cenię za ich dokonania. Czasami za konkretny soundtrack, czasami za całokształt dokonań i wyjątkową płodność"**. Nieco chętniejszy do zwierzeń okazuje się Marcin Przybyłowicz: **„Bardzo cenię twórczość Jespera Kyda (m. in. serie Hitman czy Assassin's Creed) i Mike'a Morasky'ego (m. in. Team Fortress 2 i Portal 2)"**. Z kolei Marcin Czartyński oferuje przekrojowy wycinek ze swoich muzycznych upodobań: **„Wiem, że to tendencyjne, ale niewątpliwie Hans Zimmer, którego niezmiennie od lat darzę megaestymą (zarówno za talenty muzyczne, jak i biznesowe), ale to bardziej człowiek filmu/właściciel fabryki muzycznej. Poza tym Peter Hajba, Jesper Kyd, Thomas Dvorak (wprost genialnie brzmiący soundtrack do Machinarium), Michael McCann. Z naszego (wcale nie gorszego) podwórka, Adam Skorupa, Krzysztof Wierzynkiewicz oraz Michał Cielecki, który to, z całym szacunkiem dla reszty, naprawdę mocno wymiata i zawdzięczamy mu na przykład, genialny moim zdaniem, temat główny z Bulletstorma"**. Hans Zimmer powraca w wyliczance Przemka Moszczyńskiego, obok innej sławy ze świata filmu – Harry'ego Gregsona-Williamsa. **„Pierwszy z nich jest odpowiedzialny za część soundtracku z Crysis 2, m.in. utwór pojawiający się w menu – aż ciarki przechodzą. Williams skomponował muzykę do CoD4: Modern Warfare – do dziś uważam, że muzyka ta jest najlepiej dopasowaną ścieżką dźwiękową ze wszystkich gier, w jakie miałem okazję grać. Jest niesamowita!"**. Na koniec zaś krótkim zarysem swych gustów dzieli się z nami Arkadiusz Reikowski: **„Jest wielu kompozytorów, których kompozycje są wyjątkowe, i których nazwiska gwarantują wysoki poziom artystyczny produkcji. Lubię mocne oddziaływanie na emocje dlatego jednym z moich ulubionych twórców jest Akira Yamaoka. Jego praca przy Silent Hillu czy nowym Shadows of the Damned to dla mnie coś absolutnie wspaniałego. Jednym z lepszych soundtracków, które ostatnio powstały jest na pewno Deus Ex: Human Revolution Michaela McCanna. Tak poza grami, moim mistrzem pozostaje Kenji Kawai, choć tutaj wkraczamy troszkę pod anime, to jednak możemy jego twórczość już usłyszeć w niektórych grach (Folklore)"**.



ma dwoje uszu, które można zakryć słuchawkami o szerokim paśmie przenoszenia, to niewiele więcej trzeba. Ale można wymyślić dźwięk 3D doskonale imitujący naturalne odgłosy. Czemu nie?". Jak najlepsze oddanie przestrzennego dźwięku rzeczywiście może stać się w przyszłości punktem zaczepienia do rozwoju technologii audio. Jak jednak zwraca uwagę Marcin Czartyński, rzecz nie tylko w tym, aby wprowadzać coraz bardziej zaawansowane techniki, lecz także by odpowiednio zaadaptować je do codziennego użytku: „**Nie należy także zapominać, że pomimo tego, iż standard 5.1 funkcjonuje od dość dawna, jakoś nie jest on rzeczą nagminną i nieodzowną w każdym gospodarstwie domowym. Zapewne przyczyną tego jest problem z rozstawieniem tego w domu oraz cena. Odbiór gry na zestawie 5.1 (nawet na badziewnych komputerowych zestawach nagłaśniających) versus odbiór gry tylko na stereo/słuchawkach to dwie inne bajki, więc tak sobie myślę, że stworzenie dobrze działającego 'projektora dźwięku 3D' na pewno byłoby wysoce wskazane i może być przyszłościowym rozwiązaniem. Aczkolwiek to ciężki orzech do zgryzienia**". Prozaicznie do zagadnienia podchodzi także Paweł Błaszczak: „**Na razie w grach raczkuje 5.1, praktycznie nikt jeszcze nie wykorzystuje w pełni 7.1. Dźwięk wciąż będzie się rozwijał, chociaż faktycznie jest on już bardziej realistyczny niż grafika**".



Marcin Przybyłowicz

"W branży jest tak, że liczy się portfolio, czyli pokazujesz co potrafisz, co zrobiłeś dotychczas i jeżeli to się podoba, to dostajesz szansę." – Arkadiusz Reikowski

POWRÓT NA ZIEMIĘ

Rozmarzyliśmy się, wybiegając w przyszłość i snując fantazyjne wizje. Na koniec pora jednak ponownie stanąć twardo na ziemi, a konkretnie – na ziemi rodzimej, i przyjrzeć się jak wygląda tworzenie udźwiękowienia do gier od strony czysto praktycznej i finansowej. Rozmawiając z zachodnimi developerami często słyszy się, że udźwiękowienie to jedna z najdroższych części całego procesu produkcji gry. Czy u nas proporcje wyglądają podobnie? Rzeczowej odpowiedzi udziela Arkadiusz Reikowski: „**Na proces tworzenia warstwy audio składa się wiele czynników: dźwięk, muzyka, aktorzy, którzy nagrywają głosy, nagrania. To wszystko oczywiście kosztuje. Na zachodzie jednak wynajęcie 80 osobowej orkiestry to coś w miarę normalnego, a u nas jest to bardzo rzadkie zjawisko, dlatego tak naprawdę ciężko to porównać**". Czyli różnice w podejściu występują. Zwraca na nie uwagę także Paweł Błaszczak: „**Różne firmy mają różne koszty. Jeśli ktoś zatrudnia Hansa Zimmera to wiadomo, że koszt muzyki będzie wysoki. Podobnie ze znanymi aktorami. Wciąż nie biorą 20 mln dolarów tak jak za film, ale wiadomo, że gaże znanych aktorów są wysokie. Natomiast to niemożliwe, żeby praca działu audio np. 7-12 osobowego była droższa niż praca np. 40-60 osób zajmujących się grafiką**". Innym kosztownym aspektem całego przedsięwzięcia są sesje z udziałem aktorów – tu koszta rozkładają się odmiennie w zależności od ilości tekstu w konkretnej grze, ale w przypadku tytułów rozbudowanych fabularnie są niebagatelne, co potwierdza Dominika Gonsierowska, Localization Producer dla CD Projekt RED: „**Znaczną część budżetu pochłania dubbing. Dotyczy to zwłaszcza dużych produkcji, czyli z punktu widzenia lokalizacji takich, które zawierają setki stron tekstu lub wymagają zatrudnienia kilkudziesięciu lub więcej aktorów. Potem koszty nagrań podnosi pracochłonny postproces, w tym przygotowywanie i nakładanie efektów dźwiękowych na głosy, oraz nagrywanie plików z ograniczeniem czasowym do przerywników filmowych. Jednak największym generatorem kosztów pozostają niezmiennie sesje poprawkowe i konieczność powtórnego nagrywania przez aktorów pojedynczych linijek. Dobrze, jeśli zmiany te są gruntownie przemyślane, gorzej, jeśli pracujemy na niefinalnych tekstach. No, chyba, że są to pomysły, którym nie wypada powiedzieć nie. Zdarzało się i tak, ale to są realia produkcji gry AAA**". Jak widać, błędy (nawet cudze) bywają w tej branży bardzo kosztowne. Tym niemniej, w porównaniu z Zachodem, nasi twórcy i tak wypadają nad wyraz korzystnie pod względem finansowym. Podobnego zdania jest Adam Skorupa: „**Uważam, że w Polsce warstwa dźwiękowa jest zdecydowanie tańsza w produkcji niż w konkurencyjnych zachodnich firmach. U nas w kraju rzadko który developer pokusi się o wydanie naprawdę dużych pieniędzy na sesję nagraniową z orkiestrą symfoniczną lub nawet z mniejszymi składami instrumentalnymi, natomiast w większości firm zachodnich produkujących podobne gatunkowo gry nagranie orkiestry jest rzeczą oczywistą. Drugą sprawą jest liczba dźwiękowców zaangażowanych w produkcję efektów dźwiękowych. Wystarczy spojrzeć na creditsy... w zachodnich produkcjach znajdziemy tam 4-7 dźwiękowców, w polskich produkcjach będzie to 1-3 osoby. Nie uważam, że udźwiękowienie gry to najdroższa część całego procesu produkcyjnego natomiast jestem święcie przekonany, że koszt udźwiękowienia polskiej gry jest niewspółmiernie mniejszy w porównaniu do innych produkcji zachodnich, z którymi dana gra stara się konkurować**". Czyli z jednej strony jesteśmy w tyle, ale tym większą dumę budzi fakt, iż pomimo tych ograniczeń, Polacy wcale nie odstają pod względem produkcji audio od zachodnich kolegów po fachu. A czasem wręcz przeciwnie, wszak wiadomo nie od dziś, że trud hartuje, a co nas nie zabija, to wzmacnia. Aż prosi się zacytować pamiętną kwestię Adriana Chmielarza, o tym że Polak nawet z klocka i mydła zbuduje rower, nie wspominając już o sławetnej wypowiedzi obecnego prezydenta dotyczącej naszych zdolności do latania na drzwiach od stodoły.

OSTATNI DZWONEK

Temat jest fascynujący i bez większego problemu można mu poświęcić choćby i połowę numeru N+. Niestety, licznik znaków bezlitośnie wskazuje, iż zbliżamy się do maksymalnej objętości niniejszego tekstu. Nie ukrywam, że przy składaniu materiału, żal ściskał mi pewne strategiczne miejsce bardziej niż zwykle i odrzucając znaczną część cytatów czułem się jak skończony dupek. Nasi rozmówcy wykazali się ogromem dobrej woli i budzącą szacunek liczbą interesujących spostrzeżeń, ale papier swoim starym zwyczajem nie chce być z gumy i wszystkiego nie pomieści. Dlatego też, drodzy Czytelnicy, możecie potraktować powyższy artykuł jako wprowadzenie do tematu, którego kontynuację znajdziecie na naszej stronie internetowej neogo.pl. W ciągu najbliższych tygodni będą się na niej ukazywały pełne wersje wywiadów, w oparciu o które powstał ten materiał. //**DrMax**

Marcin Czartyński

Przemek Moszczyński

BATTLEFIELD 3™

Koniec plotek i domysłów. Wiemy jak wygląda najbardziej wyczekiwany przez nas FPS roku na konsolach. Na PlayStation 3 graliśmy we fragment kampanii singleplayer oraz w trybie kooperacji, a na Xboksie 360 sprawdziliśmy multiplayer

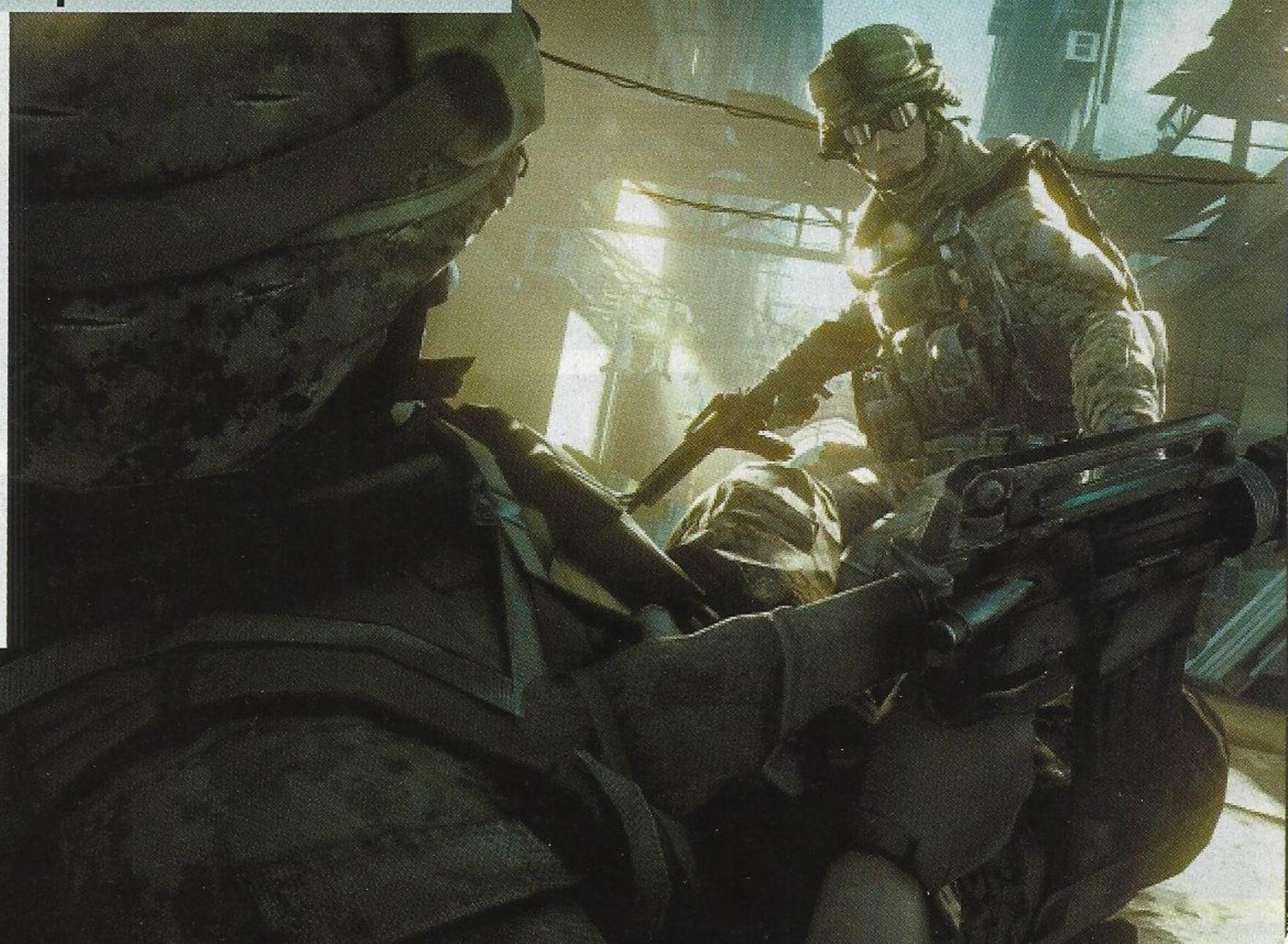
Weterani wojenni, byli komandosi, także najemnicy – od ponad dekady zatrudniani są przez developerów w rolach doradców, najczęściej przy FPSach, ale nie zawsze, czego najlepszym przykładem Motosada Mori, od początku związany z serią Metal Gear Solid. To on nauczył Snake'a technik CQC i brał udział w sesjach motion-capture, dzięki czemu żołnierze w MGSach mieli realistyczne ruchy. To on zabrał ekipę Kojima Productions na obóz przetrwania, by mieli lepsze wyobrażenie o survivalu, a także sztuce korzystania z broni i kamuflażu. Wszystko po to, żeby ich gra była nie tyle hiperrealistyczna, co jak najlepiej wywoływała iluzję uczestniczenia przez gracza w militarnych działaniach.

Tacy ludzie jak Dale Dye, który przez lata doradzał Electronic Arts przy Medal of Honor, czy Hank Keirsey pracujący przy Call of Duty, przekazują twórcom gier wiedzę o zachowaniach żołnierzy na polu walki, sposobie komunikacji, czasami (jeśli chodzi o drugowojenne tytuły) czuwają, by zgadzały się detale historyczne, a nawet dbają o takie szczegóły, jak wygląd mundurów.

DICE również zatrudnili takiego doradcę. To Andy McNab, który przez osiemnaście lat był brytyjskim komandosem, a dziś jest znanym nie tylko na Wyspach autorem książek wojennych. Choć zakończył służbę, wciąż stara się skrywać twarz – dziennikarze proszeni są o zamazywanie jej, jeśli zrobią mu zdjęcie. Złośliwi twierdzą, że w ten sposób McNab buduje swój mit. Jeszcze złośliwsi nazywają go bajkopisarzem, bo jego relacje z misji opiewające jego męstwo (wydumane historie w stylu – nas dwóch, a ich stu, z czego trzydziestu od razu padło, gdy kichnąłem) różnią się od tych opowiadanych przez żołnierzy, którzy z nim służyli.

Ale nawet jeśli ściemnia, i tak trudno podważać jego kompetencje. McNab z całą pewnością wie, jak poprawić dialogi bohaterów Battlefield 3 napisane przez scenarzystów z DICE, by brzmiały po żołniersku – z odpowiednią dawką „mięsa", bez nieznanych w armii zwrotów „być może", czy „spróbuję". Pokazały to zwiastuny i pokazy na E3, czy gamescom. Szkoda, że w Paryżu, gdzie oglądałem najnowszy build, prezentowano wersję... francuską. Cytując Olafa Szewczyka z Przekroju, z którym w jednym teamie rządziliśmy w multiplayerze: „Żołnierz mówiący po francusku ma u mnie na starcie -2 do charyzmy".

Pod względem oświetlenia Battlefield 3 wygląda świetnie na konsolach. Równie dobra wiadomość jest taka, że cudowna animacja postaci, którą BF3 zachwycał na zwiastunach pochodzących z silnych pecetów, została przeniesiona na konsole



Gra w wersji na Xboxa 360 ukaże się na dwóch płytach DVD. Na jednej znajdzie się kampania fabularna, a na drugiej koop i multiplayer. Obejdzie się bez wachlowania płytkami

czarny sypie

Głównym bohaterem Battlefield 3 będzie sierżant US Marines Henry „Black" Blackburn. Zostanie poddany przesłuchaniu w związku z wydarzeniami, które wstrząsnęły światem, a w których brał czynny udział. Oznacza to ni mniej ni więcej, że historia zostanie przedstawiona w formie retrospekcji. Black nie będzie jedyną grywalną postacią, wcielimy się w kilka osób, każda o innej moralności, dla każdej odpowiedź na pytanie „co byś zrobił dla swojego kraju?" będzie brzmiała inaczej. Szykujcie się na poważną historię, znacznie cięższą niż w dość radosnym Bad Company 2. W walce z People's Liberation & Resistance (jak dobrze, że nie znowu z Ruskimi...) zwiedzimy kawał świata, w tym Paryż, Nowy Jork, Teheran i wiele innych, słynnych miejsc.

Dużo nie straciliśmy, bo w grywalnym fragmencie Operacji „Gilotyna", który DICE przywieźli na pokaz do stolicy Francji, bohaterowie mówili niewiele – głównie na samym początku, zanim zaczęła się akcja, gdy oprócz omawiania celów misji, zachwycali się wielkością Teheranu, stolicy Iranu i zarazem podobno największego miasta na Bliskim Wschodzie. Ponad siedem milionów mieszkańców – to robi wrażenie. A jeszcze większe robią rozbłyski towarzyszące wybuchom i wystrzałom z broni. DICE mówią, że to pierwszy raz, kiedy akcja ich gry toczy się w nocy. To też pierwszy raz, kiedy dali pograć na PlayStation 3 w tryb singleplayer. Czyżby pod osłoną ciemności chcieli ukryć różnice między wersjami konsolowymi a pecetową? Wolę myśleć, że chodziło im o pokazanie świetnej gry świateł.

JASNE STRONY

Żołnierze leżą na zboczu przyczajeni, czekający na sygnał do ataku. Pierwsza faza misji – zbiec jak najszybciej do murów, wystrzelić rację z moździerza, który akurat znajduje się w rękach postaci sterowanej przez gracza. Druga – przeskoczyć przez mur, by dostać się do miasta, rozprawić się z ewentualnym zagrożeniem i dotrzeć do jakiegoś budynku. Po przebiciu się przez niego, dotrzeć do czekającego patrolu, wsiąść do humvee i... koniec dema, ale nie misji, bo ze zwiastuna wiadomo, że sporo jeszcze będzie się działo – m.in. bohaterowie znajdą się niebezpiecznie blisko cysterny, potraktowanej z bazooki.

Od momentu, gdy żołnierze rozpoczynają bieg po zboczu, można podziwiać niezwykłą animację postaci. Wyglądają tak, jakby naprawdę biegli, a nie ześlizgiwali się, co często zdarza się w grach. Robi się trochę chaotycznie, gdy na wzgórze spadają pociski i co chwila ktoś wylatuje w powietrze. Dziwnym trafem nie zdarzyło się, by oberwał bohater, obojętne kto trzymał pada, czy byłem to ja, Olaf, szef DICE, czy ktokolwiek inny. Jeszcze przed dotarciem do murów jest okazja, by zachwycić się grą świateł. Szczególnie dobrze wyglądają płonące drzewa i to w jaki sposób oświetlani są mijający je żołnierze. Później, już w mieście, jest tylko lepiej. Gdy walki rozkręcają się na dobre, w powietrzu co chwila przelatują serie rozjaśniających mrok pocisków. Jeśli akurat walczący znajdują się w kanale, światło fachowo odbija się na wodzie. Obojętnie czy chodzi o wybuch granatu w małym pomieszczeniu, co zresztą kończy się w taki sposób, że przez drzwi wypada płonący Irańczyk i nie sposób nie przystanąć, by na to popatrzeć; czy też o to jak wyglądają cienie rzucane przez wentylatory powoli kręcące się pod sufitem. Pod względem oświetlenia Battlefield 3 wygląda świetnie na konsolach i w porównaniu do wersji pecetowej nie ma czego się wstydzić. Równie dobra wiadomość jest taka, że cudowna animacja postaci, którą BF3 zachwycał na zwiastunach pochodzących z silnych pecetów, została przeniesiona na konsole. Widać ją w sposobie, w jaki żołnierze przyklejają się do ściany obstawiając drzwi, czy też w momencie, gdy jeden z nich podbiega do ściany budynku, kuca i przez okno wrzuca granat do środka. Ba, nawet kiedy bohater rozstawia moździerz, a partner wrzuca pocisk i odwraca głowę. Podobało mi się również jak jeden z wojaków stanął przy murze, by podsadzić kumpli – nie stał tam jak wmurowany, tylko rozglądał się jakby próbując kontrolować, co dzieje się wokół niego. Przypomnę, że dla uzyskania realistycznych animacji poruszania się postaci DICE wykorzystują silnik ANT opracowany przez EA Sports i wykorzystywany w grach sportowych, np. w serii FIFA. Dzięki niemu żołnierze płynnym ruchem potrafią kucnąć, położyć się, szybko wstać, czy przeskoczyć nad murkiem. Nie tylko sama technologia gra rolę. Ogromne znaczenie miało zatrudnienie Andy'ego McNaba, który brał udział w sesjach motion-capture, a także uczył aktorów odgrywających główne role, w jaki sposób powinni poruszać się i jak trzymać broń, by wyglądali na pewnych siebie, jakby była to ich druga natura. Po prostu żeby wyglądali na zawodowców. Wyszło znakomicie.

CIEMNE STRONY

Trochę czaruję tym oświetleniem i zachwytami nad animacją postaci, ale to takie zaklinanie rzeczywistości. Nie da się ukryć, że wersja konsolowa wygląda gorzej od pecetowej. Oczywiście nie musi to nikomu przeszkadzać, zwłaszcza osobom, których w ogóle nie interesuje, jak Battlefield 3 prezentuje się na dzisiejszych silnych komputerach. Pierwszy Crysis też wyglądał lepiej niż cokolwiek, co ukazało się na PS3 i Xboksie 360, a nikt z tego powodu nie rwał szat. Tyle że była to gra wyłącznie pecetowa, więc nie dało się jej porównać z wersjami konsolowymi. BF3 jest znacznie ładniejszy na komputerach. Może różnica między wersjami nie jest tak drastyczna, jak gdy patrzyło się na Ghost Recon: Advanced Warfighter na X360 i na PS2, ale jesteśmy coraz bliżej tego momentu. Nie mam wątpliwości, że wraz z premierą Battlefield 3 (i przy okazji konsolowego Crysis, który wychodzi w podobnym terminie) na nowo rozpoczną się zażarte dyskusje o tym, że jak najszybciej potrzebna jest nowa generacja konsol, bo HD-geny są już przestarzałe.

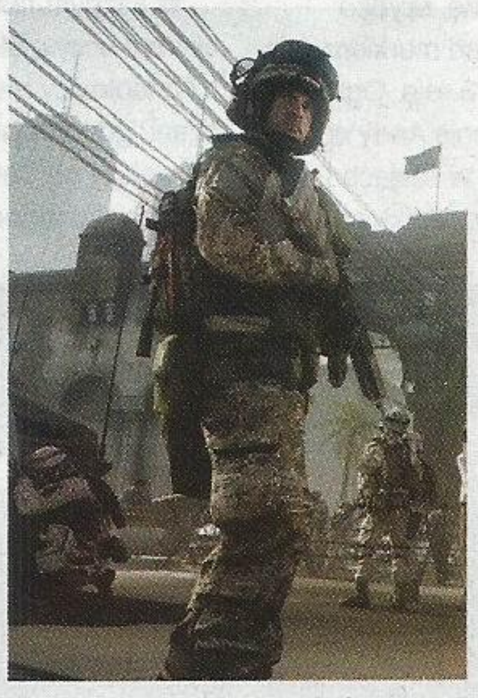
W każdym razie, pecetowcy będą cieszyli oczy pięknem oprawy gry DICE, a konsolowcy mogą poczuć się zawiedzeni, gdy dostaną tytuł wcale nie dużo ładniejszy od Call of Duty. Trudno oceniać po wycinku jednej misji i to na dodatek rozgrywanej w nocy, ale pierwsze wrażenie jest takie, że nie ma co liczyć na duży skok w stosunku do Bad Company 2. Na pewno nie jeśli chodzi o jakość tekstur, czy wygładzanie krawędzi. Nie mam wątpliwości, że Battlefield 3 będzie grą bardzo ładną, ale z podkreśleniem – jak na standardy konsolowe.

Bardziej niż wizualną stroną gry, martwię się liniowością rozgrywki. W Operacji „Gilotyna" właściwie nie wyszedłem na pięć metrów poza ścieżkę, którą wytyczyli twórcy. Z dużą dokładnością powtórzyłem

grajcie po swojemu

Tak mówią Szwedzi, oferując szerokie możliwości personalizacji postaci, a także broni oraz, niespodzianka, pojazdów. Od graczy ma zależeć, do czego chcą wykorzystać np. odrzutowce. Do walk powietrznych potrzebne są inne rakiety, niż do niszczenia celów naziemnych. Czy lepiej wyposażyć samolot we flary oszukujące rakiety, czy w gaśnicę, dzięki której uda się ugasić pożar na pokładzie – oto jest pytanie. To samo dotyczy broni – da się wyposażyć je w tłumiki, latarki, granatnik, ale też w dwójnóg, który zapewni stabilizację przy strzelaniu seriami. Właśnie z powodu dwójnogów, w Battlefield 3 nie pojawią się karabiny stacjonarne – są niepotrzebne, bo każdy może sobie „zrobić" własny, w dowolnym miejscu.

to, co robił prezentujący grę, a także to, co możecie zobaczyć na zwiastunie. Niby o to chodziło, że miałem biec za wszystkimi, eliminując wrogów po drodze, by dotrzeć do budynku i przebić się przez niego, więc nie było sensu oddalać się, ale aż takiego korytarza nie spodziewałem się po Battlefieldzie. Próbujemy wbić do budynku i grzecznie czekam aż wybuchnie granat wrzucony do środka przez jednego z moich ludzi, a następnie podchodzę do drzwi i znów spokojnie czekam, tym razem na płonącego człowieka, który za moment wypadnie przez drzwi i w ten sposób otworzy mi przejście. A dlaczego nie mogę po prostu zrobić dziury w ścianie i wejść po swojemu? Gdy Szwedzi zdecydowali się zaprezentować serię Battlefield na konsolach wówczas nowej generacji, dodali kampanię singleplayerową, w której jedną z głównych atrakcji było mocno zniszczalne otoczenie. Przyzwyczaili graczy do tego, że BF równa się demolka – możliwość wywalenia dziury w ścianie granatnikiem, czy wręcz zawalenia budynku, w czym dodatkowo utwierdzali prezentując spektakularne zwiastuny trzeciej części. Przyznam szczerze, że w prezentowanym fragmencie nie miałem okazji doświadczyć tej destrukcji. Za to zobaczyłem, że skrypt goni skrypt.



OPOWIEŚCI SKRYPTY

Natknąłem się na położone kilka metrów wyżej stanowisko ogniowe nieprzyjaciela ufortyfikowane workami z piaskiem. Zamiast strzelać, posłałem tam granat. Efekt? Mizerny. Nie tylko nie uciszyłem wrogów, ale na dodatek jeszcze kilku przybiegło. Nagle efektownie zostali wyrzuceni w powietrze w wyniku wybuchu granatu rzuconego przez któregoś z „moich", czy też może zostali trafieni z moździerza. Tak samo wyglądało to w trakcie prezentacji. I doczekało się nawet entuzjastycznego komentarza ze strony jakiegoś amerykańskiego żołnierza, co tylko utwierdziło mnie w przekonaniu, że mogłem tak sobie rzucać granatami do znudzenia, a i tak nic by z tego nie wyszło – tych wrogów miał pokonać skrypt. Tak samo, po prezentacji i oglądaniu jak inni dziennikarze przechodzą demo, dobrze wiedziałem, w którym miejscu prowadzona przeze mnie postać zostanie powalona, gdy znajdujący się po drugiej stronie drzwi przeciwnik kopnie w nie, zaskakując bohatera – odpali się bullet time i będę musiał szybko pociągnąć za spust. Oczywiście, po nowoczesnym shooterze wojennym właśnie takich atrakcji należy się spodziewać, ale do diabła, to Battlefield i chciałbym wywalić w tych drzwiach gigantyczną dziurę strzelając w nie z shotguna i zaskoczyć czającego się za nimi wroga.

Nie chciałbym oceniać po zaledwie fragmencie jednej misji, ale z drugiej strony, jeśli bliżej przyjrzeć się dotychczasowym zwiastunom, trudno uwierzyć, że Szwedzi szykują coś innego niż mocno poskryptowaną grę, w której głównie biegnie się korytarzem

Ponownie, nie chciałbym oceniać po zaledwie fragmencie jednej misji, ale z drugiej strony, jeśli bliżej przyjrzeć się dotychczasowym zwiastunom, trudno uwierzyć, że Szwedzi szykują coś innego niż mocno poskryptowaną grę, w której głównie biegnie się korytarzem, a tylko czasami akcja toczy się na szerokich arenach. A dodatkowym potwierdzeniem może być wypowiedź Patricka Bacha, producenta z DICE – na pytanie o długość kampanii odpowiedział, że gry z filmową narracją i bez elementów sandboksowych nie powinny trwać ponad 10 godzin, jeśli chcą zachować wysoką jakość. Bad Company 2 też było liniowe i mocno skryptowane, ale swoboda momentami jednak była dość duża, choć nie tak jak w pierwszej części. Tymczasem w Battlefield 3 jest jej jeszcze mniej i dla mnie to jasny sygnał, że DICE poświęcili ją, by stworzyć klon Call of Duty. I trudno się dziwić – jeśli dwadzieścia milionów ludzi na całym świecie wydaje równowartość 60 baksów, by dać się „przewieźć" scenarzystom i designerom, i wcale nie chcą się błąkać, tylko naciskać spust, kiedy dostają znak, to wmawianie im, że chcą czegoś innego jest nierozsądne. Warto pamiętać, że to nie kolejna odsłona Bad Company, a trzecia część głównej serii Battlefield, gdzie singleplayer jest czymś totalnie nowym. I jeśli DICE chcą zrobić tryb fabularny w stylu CoDa, to mają do tego pełne prawo i trudno mieć do nich pretensje. Z pewnością pozwoli to lepiej wykreować atmosferę uczestniczenia w wojennych zmaganiach. A że prawdopodobnie BF3 nie wyznaczy żadnych nowych trendów w gatunku? W singlu może nie, ale to zaledwie jedna trzecia pakietu, obok trybu kooperacji i multiplayera.

Battlefield 3 będzie śmigał w trzydziestu klatkach animacji na sekundę. W przypadku Call of Duty liczba ta jest dwukrotnie wyższa, ale z drugiej strony Black Ops było w pseudo-HD (1040x608 na X360 i 960x544 na PS3), a rozdzielczość BF3 to 1280x704

KOOPERACJA? HOOAH!

Na kooperację złoży się sześć misji powiązanych fabularnie. DICE dopowiedzą historię przedstawioną w singlu, co powinno być zachętą do zabawy. Tak jakby była w ogóle potrzebna – w końcu to jeszcze więcej wygrzewu i na dodatek można grać ze znajomym. Niestety, nie na podzielonym ekranie.

Do Paryża Szwedzi przywieźli tę samą misję, którą pokazywali na gamescom – bohaterowie mieli najpierw odbić informatora, niejakiego Hamida El Zakira, a następnie przebić się przez ulice gęsto obstawione przez siły wroga. Ustawianie niskiego poziomu trudności nie jest najlepszym pomysłem do zaprezentowania możliwości SI, nie było mi dane również przekonać się, że autentycznie ciężko będzie zakończyć misję sukcesem, tak jak zapowiadają autorzy. Faktycznie momentami robi się gorąco, zwłaszcza gdy przeciwnicy prowadzą ostrzał z budynków i do tego jeszcze próbują nacierać w kilkuosobowych grupach. Gdy jeden z bohaterów padnie, drugi może do niego podbiec i pomóc mu wstać. W tym czasie postrzelony może wciąż strzelać z pistoletu i odczołgiwać się w stronę kumpla.
Misje kooperacyjne warto będzie przechodzić wielokrotnie, by osiągnąć jak najlepszy wynik punktowy. Wyniki zostaną wyświetlone w Battlelogu, czyli w serwisie społecznościowym poświęconym wyłącznie Battlefieldowi. Znajomi od razu zobaczą, jak nam poszło i będą mogli to skomentować albo „polubić" w facebookowym stylu, klikając ikonkę „Hooah!". W Battlelogu znajdziemy absolutnie wszystkie informacje, jakich gracze mogą potrzebować – wyniki znajomych, osiągnięcia, możliwość porównania się z innymi, a także wszelkie statystyki, a wszystko to prowadzone na bieżąco.

Bardziej wymiernym zyskiem za przechodzenie koopa będzie możliwość odblokowania nowych broni, z których później da się skorzystać w multiplayerze. DICE zapowiadają, że w sumie do odblokowania czeka dziesięć razy więcej giwer, akcesoriów itd., niż to miało miejsce w Bad Company 2, a czas potrzebny na zdobycie wszystkiego szacują na około sto godzin. I wyrażają nadzieję, że gracze będą mieli powód do grania przez co najmniej rok.

CUDOWNE SAMONAPRAWIENIE

Do serii powraca Team Deathmach. Oprócz niego dostępne będą kultowe już tryby Conquest, czyli zajmowanie terytorium, oraz Rush, w którym jedna drużyna atakuje, a druga broni dwóch punktów na mapie. Jeśli się nie uda, obrońcy wycofują się w głąb bazy i akcja się powtarza. Właśnie w ten tryb graliśmy w Paryżu – dosłownie, bo tam odbywał się pokaz, i wirtualnie, ponieważ akcja toczyła się w stolicy Francji. Najpierw walczyliśmy w parku w piękny, słoneczny dzień, a później zeszliśmy pod ziemię, do ciemnych tuneli metra. W pierwszym przypadku dużo łatwiej atakować, w drugim obrońcy mają lepiej, bo znają kierunek, skąd nadejdą przeciwnicy i mogą się ustawić. Sporo do powiedzenia w tak ciasnych miejscówkach mają snajperzy, ale z drugiej strony zawsze można wprowadzić zamieszanie nieoczekiwanie siejąc zamęt z bazooki. W multiplayerze otoczenie poddaje się zniszczeniom chętniej niż w singlu.

Bazookę na wyposażeniu ma Engineer, ale DICE podkreślają, że chcieli umożliwić graczom jak największą personalizację postaci i to tylko od nas będzie zależało, z jakich umiejętności i broni skorzystamy.

Podkręcony multiplayer, nowe mapy, setki broni i akcesoriów do odblokowania, tryb Team Deathmatch, możliwość siania pożogi z myśliwca, czy Battlelog – są powody, by chcieć przesiąść się na nową strzelankę DICE

Na przykład domyślnie dla klasy Assault przypisana jest możliwość pozostawienia na placu boju apteczek, a także użycie defibrylatora do przywrócenia do akcji sfragowanego gracza (złączono klasy Assault i Medic w jedną). Jeśli jednak wolimy zamiast tego nosić przy sobie granatnik i skupiać się wyłącznie na walce – nie ma problemu. Pozostałe dwie klasy to Recon i Support. Pierwszy to po prostu snajper, ale tym razem DICE zadbali, by nawet z daleka mógł działać na korzyść drużyny. Da się zaznaczyć cel naciskając Back/Select i w ten sposób stanie się widoczny dla reszty ekipy. Utrudniono strzelanie – trzeba będzie wcisnąć lewą gałkę analogową, by wstrzymać oddech i ustabilizować celownik. Support to z kolei klasa dla lubiących trzymać się lekko z tyłu i z bezpiecznej odległości wspierać innych graczy. Lekki karabin maszynowy będący na wyposażeniu tych żołnierzy pozwoli prowadzić ciągły ogień, co uniemożliwi przeciwnikowi wychylenie się zza osłony. Obraz na ekranie gracza znajdującego się pod ostrzałem stanie się rozmazany (że niby w wyniku stresu). A co najlepsze, za takie przygwożdżenie przeciwnika Support otrzyma punkty doświadczenia – to jeden ze znaków rozpoznawczych gier DICE, że niekoniecznie trzeba zabijać, by zarobić XP.

Oczywiście skupiając się na prowadzeniu ognia, łatwo dać się podejść. Za ciche zabójstwo nożem wykonane od tyłu, czeka nagroda w postaci nieśmiertelnika (dog tag) przeciwnika. W Battlefield 3 będą to wizytówki graczy – nie tylko pojawi się na nich ksywka, ale też informacje, w czym jesteśmy szczególnie dobrzy (np. w walce nożem). Sami wybierzemy ich wygląd spośród około setki wzorów.

Wróćmy do Engineera, bo to klasa bardzo istotna w grach DICE. Dzięki RPG ten gość jest wyjątkowo skuteczny w likwidowaniu pojazdów wroga. Z drugiej strony, tylko on może naprawić np. niemal całkowicie zniszczony czołg. Co ciekawe, mocno uszkodzona maszyna, nie będzie w stanie dalej jechać, ale da się wciąż korzystać z działa, więc nawet unieruchomiona może stanowić spore zagrożenie. A co powiecie na to, że do pewnego poziomu zniszczenia pojazdy będą naprawiały się same, tak jak żołnierzom regeneruje się zdrowie, gdy skryją się za murkiem? Wystarczy wycofać np. czołg w bezpieczne miejsce i po chwili cudownie zreperuje się. Chodzi o to, by zabawa tą maszyną nie wymagała nieustannego wsparcia Engineera, skupiającego całą swoją uwagę na dokonywaniu napraw. Na papierze brzmi intrygująco, ale nie miałem okazji przekonać się jak wypada w praniu, bowiem grałem w Rush z udziałem wyłącznie piechoty.

KONIEC MONOPOLU?

Przegraliście dziesiątki, jeśli nie setki godzin w Bad Company 2? Nie mam wątpliwości, że nie trzeba Was zachęcać do Battlefield 3. Podkręcony multiplayer, nowe mapy, setki broni i akcesoriów do odblokowania, tryb Team Deathmatch, możliwość siania pożogi z myśliwca, czy Battlelog – są powody, by chcieć przesiąść się na nową strzelankę DICE. Jesteście nowi? Weźcie pod uwagę, że to gra dla osób myślących bardziej o drużynie niż o tym, by zdobyć jak najwięcej fragów. Punkty doświadczenia można dostać za leczenie rannych, naprawianie zepsutych pojazdów, a nawet za bycie lojalnym jednej ze stron konfliktu, czyli granie określoną liczbę godzin np. jako żołnierz amerykański. Może dlatego rzadziej trafiają się bluzgające wściekłe amerykańskie nastolatki?

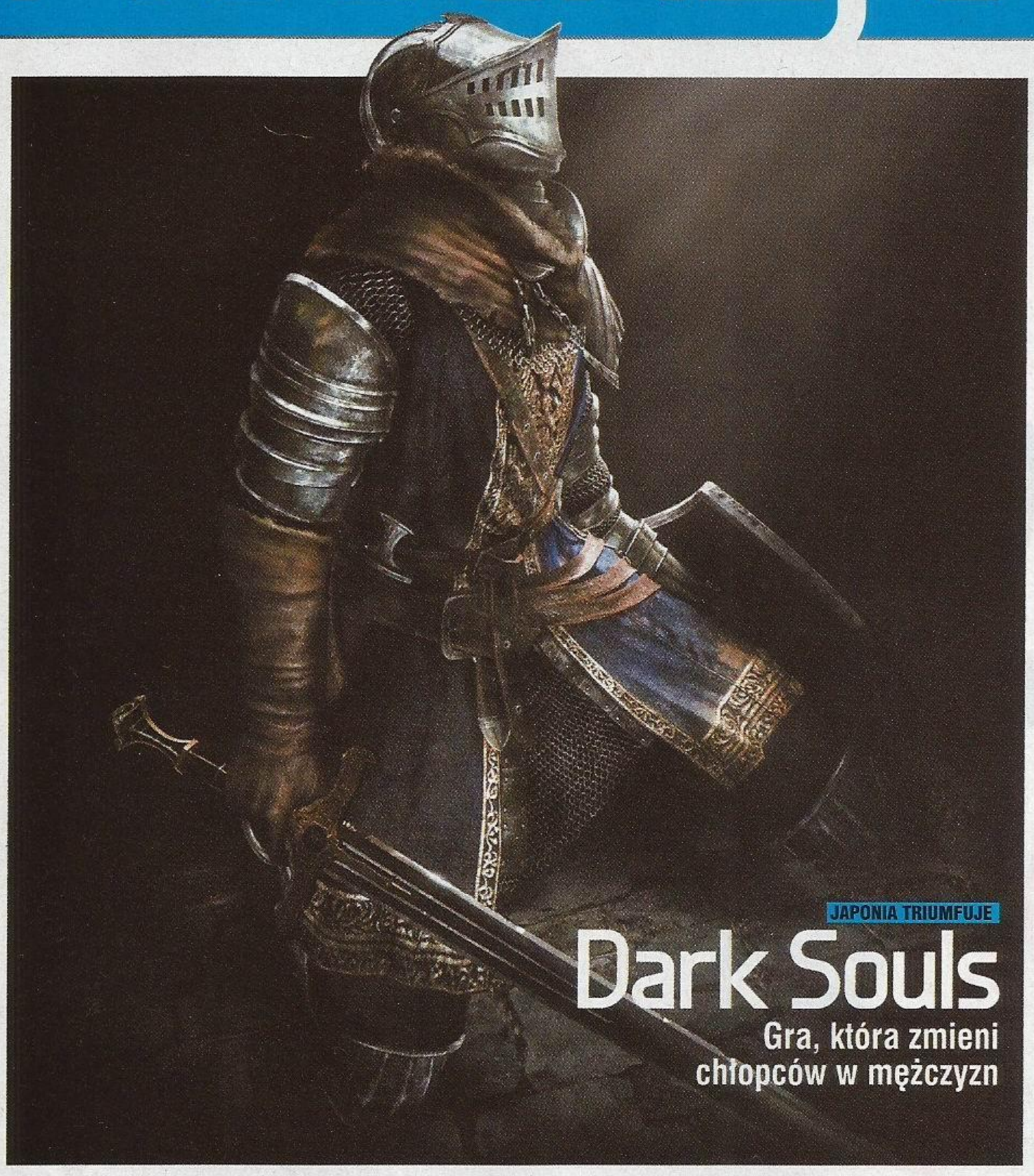
Sfragowany gracz może zostać przywrócony do życia przez partnera z drużyny używającego defibrylatora. Trzeba jeszcze zaakceptować, czy chce się grać dalej, czy jednak lepiej odrodzić się w bazie

Nie ukrywam, że odrobinę rozczarowała mnie liniowość i brak swobody w singlu, ale to przecież Battlefield – większość osób kupi go dla multiplayera. A jeśli kampania okaże się bardzo dobra, to tylko lepiej. Nareszcie, po kilku latach dominacji Call of Duty jest szansa, że pojawi się dla niej godny konkurent. A na zdrowej konkurencji zawsze najlepiej wychodzi klient, czyli w tym przypadku my, gracze. //**Mielu**

ENERGY DRINK
Serve Chilled

Recenzje

Recenzujemy ostateczne, sklepowe wersje gier, a także takie, które wydawcy przekazali nam jako egzemplarze zdatne do recenzji. Nasze screenshoty pokazują grę taką, jak rzeczywiście wygląda w akcji na konsolach, a nie tak, jak często prezentują ją wydawcy.
Skala ocen to 1-10, gdzie 1 oznacza dno i kilo mułu, a 10 mistrzostwo świata. Ocena 5 oznacza średnią grę, pozycja z oceną 6 wybija się ponad przeciętną, a 7 to już całkiem porządny tytuł. W gry z ocenami 8 i 9 trzeba zagrać.



JAPONIA TRIUMFUJE

Dark Souls

Gra, która zmieni chłopców w mężczyzn

NEO+ #151 WWW.NEOGO.PL PONAD 2500 RECENZJI ZNAJDZIECIE POD ADRESEM RECENZJE.NEOGO.PL

BloodRayne: Betrayal 59
Burnout Crash! 82
Crimson Alliance 59
Crazy Machines Elements 61
Dark Souls 52
Dead Island 74
Dead Rising 2: Off the Record 60
Driver: Renegade 3D 69
El Shaddai: Ascension of the Metatron 76
Fallout: New Vegas – Lonesome Road 83
F1 2011 66
FIFA 12 70
Gears of War 3 54
Gears of War 3 // Online 84
God of War: Collection vol. 2 78
Gunstringer 66
Hole in the Wall 79
ICO & Shadow of the Colossus – Classics HD 64
Iron Brigade 79
Leedmes 73
Mortal Kombat: Arcade Kollection 73
NHL 12 62
Radiant Silvergun 62
Red Bull X Fighters World Tour 62
Renegade Ops 51
Resident Evil 4 HD 83
Rock of Ages 51
Rotastic 62
Supremacy MMA 38
Resistance 3 // Online 85
Rise of Nightmares 63
SkyDrift 79
Star Fox 3D 72
Super Monkey Ball 3D 69
The Baconing 73
Ugly Americans: Apocalypsegeddon 51
Warhammer 40,000: Space Marine 80

MOST WANTED: LISTOPAD 2011

Uncharted 3: Oszustwo Drake'a
To będzie najbardziej spektakularna gra tej jesieni. Przynajmniej na to się zapowiada.

The Elder Scrolls V: Skyrim
Uczta dla wszystkich fanów erpegów. Szkoda, że nie będzie, przynajmniej na razie, po polsku.

Battlefield 3
Owszem, czekamy też na MW3, ale w multi grać będziemy głównie w nową grę DICE. Szwedzi pod tym względem rządzą.

Hardcore'owe opowieści

Uwielbiamy grać. To jasne, tym zajmujemy się na co dzień, to robimy w czasie pracy i po powrocie do domu. Ustawiamy się na „domówki" przy konsoli. I jak wszyscy gracze, lubimy o grach dyskutować. A najbardziej opowiadać o hardcore'owych akcjach. Ot, taki na przykład temat – Tower to Tower, czyli próba przeskoczenia z jednej „beam tower" na drugą na mapie Infinity w **Halo: Combat Evolved**. Przez siedem lat różni gracze próbowali tego dokonać. Na uwagę zasługuje sposób, w jaki to zrobiono (ustawianie zapory z dwóch warthogów, układanie stosu ciał). Warto poświecić 9 minut, by obejrzeć film na YouTube. U nas wygląda to tak, że ktoś później wpada do redakcji i robota staje, bo historia skoku z jednej wieży na drugą jest ważniejsza niż praca.

Nie o każdej grze da się snuć fascynujące opowieści. Takie **Gears of War 3** – można gadać długo o tym, co działo się w Hordzie, ale o trybie fabularnym ciężko, bo, z całym szacunkiem, nie ma z czego czerpać pasjonujących historii. Na pewno warto wspomnieć o zaskoczeniu wywołanym pojawieniem się Brumaka. O pewnej akcji nie, bo to spoiler, a nie chodzi o psucie innym zabawy. O Gearsach zatem nie opowiadamy sobie w redakcji – każdy sam zagra i doświadczy tego, co pozostali. Pewnie tak samo będzie z **Uncharted 3**. Może tak jest, że gry stawiające na fabułę same nie są wdzięcznym tematem do opowiadania historii o nich.

Co innego **Shadow of the Colossus**, wchodzący w skład recenzowanej w tym numerze „kolekcji" dzieł Team Ico. Nieprawdopodobnie słucha się o wariatach walczących z kolosami na czas. Uwierzylibyście, że najwięksi hardcore'owcy są w stanie ubić każdego z tych stworów w czasie poniżej dwóch minut? I jak do tego ma się narzekanie graczy na „toporne" sterowanie? Macie prawo czuć się zawstydzeni. Są ludzie, którzy potrafią dziabnąć latającego kolosa w prawe skrzydło, a gdy zaczyna się obracać (w powietrzu!), skaczą i w locie łapią lewe. Każdy kto grał może tylko powiedzieć: „To niemożliwe". A jednak.

Najbardziej pasjonujące historie we wrześniu przynosił do redakcji Gulash. To zrozumiałe, w końcu co noc zasiadał przed telewizorem i do wczesnych godzin porannych grał w **Dark Souls**. I tak dowiedzieliśmy się np. o ścieżce tuż przy urwisku, tak ukrytej, że Naczelny nie znalazł jej przez 20 godzin. Na razie jeszcze nie ma wiki, dlatego jeśli chcecie poczuć się jak odkrywcy, poczuć magię doświadczania czegoś, co jest dla innych tajemnicą (czyli to, co czuli pierwsi gracze w WoWa), to nie wahajcie się kupić gry w dniu premiery. Później będzie Was kusiło, by poszukać pomocy w sieci. Wiem, co mówię – nasłuchałem się. O kilkumetrowym gargulcu z wielką dzidą (strzeże dzwonu, w który trzeba uderzyć), który gdy straci połowę energii w walce, to zaprasza do niej brata-bliźniaka. O smoku. O pajęczycy. O tym, że bohater zarażony trucizną przez szczury, będzie tracił energię aż umrze, jeśli gracz nie zdobędzie leku. O klątwie, która zbija pasek życia o połowę, a której pozbycie się wymaga od gracza przebicia się przez pełen niebezpieczeństw teren.

Jeśli nie czujecie się na siłach, by grać, albo nie macie cierpliwości czy nerwów, namówcie na zakup znajomego. Być może połknie bakcyla, a wtedy, gwarantuję, nasłuchacie się nieprawdopodobnych opowieści o **Dark Souls.** O tej grze można gadać godzinami. A czasami, słuchanie takich historii, jest nawet lepsze niż granie. A teraz już zapraszam Was do przeczytania naszych opowieści o kilku hitach i nie tylko. //**Mielu**

Konkretny wygrzew

Renegade Ops

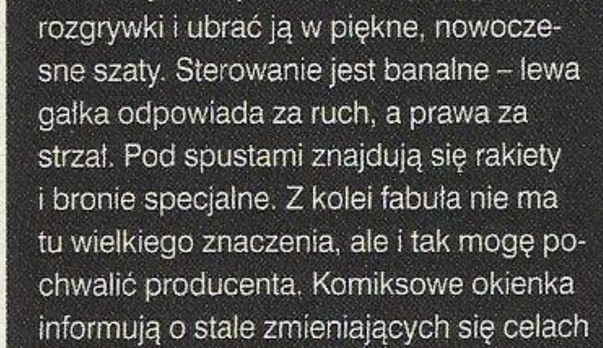
Konsola PS3(PSN)/X360(XBLA) Producent AVALANCHE STUDIOS Wydawca SEGA Premiera JUŻ JEST Liczba Graczy 1-2 (4) Dozwolone od 12 LAT

Wariaci z Avalanche Studios chwilowo odpoczywają od swojej kaskaderskiej serii Just Cause i sieją zniszczenie na mniejszą skalę. Co prawda w cyfrowej dystrybucji nie brakuje widowiskowych strzelanin, ale Renegade Ops wystrzeliwuje się ponad przeciętność.

To jeden z tych tytułów, w które gra się najlepiej mając ponad dwadzieścia lat na karku. Ja w okamgnieniu popadłem w melancholijny klimat. Fani Cannon Fodder, Desert Strike lub Jungle Strike poczują się jak w domu. Avalanche udało się uchwycić staroszkolną prostotę rozgrywki i ubrać ją w piękne, nowoczesne szaty. Sterowanie jest banalne – lewa gałka odpowiada za ruch, a prawa za strzał. Pod spustami znajdują się rakiety i bronie specjalne. Z kolei fabuła nie ma tu wielkiego znaczenia, ale i tak mogę pochwalić producenta. Komiksowe okienka informują o stale zmieniających się celach misji i niegodziwych planach szaleńca. To nie zabawka dla strategów i dlatego trzeba szybko przemieszczać się po mapkach, by zmieścić się w limicie czasowym. Na szczęście nie musicie trzymać się wytyczonych dróg i pojazdy bez problemów przejeżdżają przez lasy, skaczą przez pagórki i przebijają się przez budynki. Silnik fizyczny z Just Cause 2 lśni również w Renegade Ops. Koniec z blokowaniem się na krzaczkach, tutaj liczy się swoboda i orgia destrukcji. Większość elementów otoczenia można wysadzić w powietrze lub podziurawić kulami z karabinów. Naturalnie przeciwnicy nie siedzą bezczynnie, gdy doborowe komando niszczy życiowe plany ich przywódcy. Wystawiają do walki czołgi, wyrzutnie rakiet oraz wozy pancerne i za wszelką cenę starają się utrudnić graczowi życie. Nie jest to jednak trudna gra, bo mobilność dostępnych pojazdów (czołgi, ciężarówki, jeepy) pozwala unikać ataków, a liczne power-upy pomagają w walce.

WYPADEK PRZY PRACY Pomysł na Renegade Ops narodził się w trakcie testów silnika Just Cause 2. Projektanci ustawili kamerę z lotu ptaka i zaproponowali stworzenie klasycznej strzelaniny.

Najlepiej bawiłem się siedząc za sterami śmigłowca i podziwiając wirtualną poezję wybuchów targających całym otoczeniem. Niszczyłem bazy i fabryki, opancerzone pociągi, potężne statki i kompleksy wojskowe. Autorzy napracowali się przy oprawie graficznej, to na dobrą sprawę sandbox z dodatkowymi misjami, a nie liniowa strzelanka, ale koniec końców i tak wszystko trzeba puścić z dymem. Zabawę przedłuża kooperacja sieciowa oraz lokalna na podzielonym ekranie, a także multiplayer dla maksymalnie czterech graczy. Dzięki tym dodatkom mogę z czystym sumieniem napisać, że to jedna z najlepszych strzelanin na XBLA i PSN w tym roku. //**Fax**



CZTERY KÓŁKA Każdy pojazd ma swoje specjalne bonusy. Może to być np. ciężki karabin, osłona przeciwpancerna, działko przeciwlotnicze lub ładunek energetyczny.

OCENA 8.8/10

Grafika 10/10 Dźwięk 8/10 Miód 9/10 Design 8/10

KLIMAT Z LAT 80. I 90. W PIĘKNYCH SZATACH

+ Szybka i radosna rozpierducha

− Kampania na dwa krótkie wieczory

Crazy Machines Elements

Konsola PS3(PSN)/X360(XBLA) Producent FAKT SOFTWARE Premiera JUŻ JEST Liczba Graczy 1 Dozwolone od 3 LAT

Na Xbox Live Arcade i PlayStation Network pojawił się kolejny klon kultowego The Incredible Machine. Na PlayStation 3 gra raczej nie zawojuje świata, bo nic nie przebije edytora poziomów z LittleBigPlanet 2, ale zupełnie inaczej sprawa wygląda w przypadku Xboxa 360. Wirtualni majsterkowicze i łowcy łamigłówek powinni być zadowoleni z Crazy Machines Elements. Znajduje się tu wszystko, co potrzebne, by zmusić ich do intelektualnego wysiłku. Każda ze stu plansz to prawdziwe wyzwanie; należy ustawiać dostępne elementy i mechanizmy, by wykonać zadanie. Może to być coś tak prostego, jak wrzucenie piłki do kosza, czy dojechanie zdalnie sterowanym samochodzikiem do celu, ale z czasem zadania stają się coraz trudniejsze, a do ich wykonania należy wykorzystać takie urządzenia, jak dmuchawy, wiatraki, silniki, generatory prądu, a nawet roboty. W sumie jest około stu elementów do wyboru i większość z nich można używać na wiele różnorodnych sposobów. Niezmienna jest jedynie zasada reakcji łańcuchowych. Gra naturalnie wykorzystuje zasady fizyki, choć to bardziej poziom Angry Birds, a nie From Dust.

Crazy Machines Elements wygląda ładnie i schludnie, przyczepiłbym się jedynie do monotonnej ścieżki dźwiękowej i nie najlepszego sterowania. Widać, że tworzono je z myślą o myszce i klawiaturze. Jeżeli lubicie mechaniczne łamigłówki, to kupujcie. //**Fax**

7.1/10

Rock of Ages

Konsola PS3(PSN)/X360(XBLA) Producent ACE TEAM Premiera JUŻ JEST Liczba Graczy 1-2 (2) Dozwolone od 12 LAT

„Syzyfowych prac" – z całym szacunkiem dla wielkiego Polaka – nie czytało się tak lekko, jak nowego numeru NEOplus. Na szczęście granie w Rock of Ages nie będzie pozbawione sensu, tak jak wtaczanie kamienia przez Syzyfa, czy rusyfikowanie polskiej młodzieży.

Twórcy Zeno Clash przerobili grecki mit w przekomiczny sposób, gdyż Syzyf wykorzystuje kamień, by wyzwolić się z niewoli. Będzie tak toczył go przez wiele epok, walcząc z historycznymi postaciami i taranując poziomy zbudowane w różnych stylach historycznych. Wprowadzenia fabularne przygotowano w stylu animowanych scenek, które pojawiały się w skeczach Monty Pythona. Z kolei mechanizmy rozgrywki to połączenie elementów z Super Monkey Ball i gier z gatunku tower defense. Z jednej strony mamy tu toczenie kuli i niszczenie umocnień wroga, a z drugiej należy stawiać struktury obronne, by powstrzymać atak przeciwnika. Dobre jest to, że kula zmienia swoje kształty i właściwości, a w zależności od epoki inaczej wyglądają jednostki i budowle. Poza kampanią można też grać przeciwko drugiemu graczowi zarówno lokalnie jak i przez sieć.

Jestem przekonany, że większość naszych czytelników zna dzieło Żeromskiego, dlatego ciężko będzie mi przekonać Was do tej gry. W końcu nikt nie lubi narzucanych lektur szkolnych. Niemniej sprawdźcie ten tytuł. //**Fax**

6.9/10

Ugly Americans: Apocalypsegeddon

Konsola PS3(PSN)/X360(XBLA) Producent BACKBONE Premiera JUŻ JEST Liczba Graczy 1-4 (4) Dozwolone od 16 LAT

Dwóch i pół. Mam nadzieję, że kiedyś zobaczymy grę pod tym tytułem, ale na razie trzeba zadowolić się grywalną wersją Ugly Americans. To serial rysunkowy, którego oprawa i humor przypominają kultowy South Park. Jego bohaterowie pracują w Departamencie Integracji w alternatywnej wersji Nowego Jorku, w którym na ulicach można spotkać demony i potwory. I jak to w takich przypadkach bywa, nie wszyscy się ze sobą dogadują i dochodzi do wielogatunkowej wojny. Ludzie chwytają za broń i prują do wszystkiego, co ma diabelskie rogi, ogony lub kopyta. Rozgrywka jest abstrakcyjna, bo amunicją do giwer może być praktycznie wszystko, łącznie z genitaliami demonów. Poza eksterminacją niekończących się fal przeciwników i sporadycznymi bataliami z piekielnymi szefami trzeba też ratować cywili, rozwijać bohaterów i starać się nie dopuścić do nadejścia apokalipsy. Można grać w kooperacji lokalnej i kanapowej w maksymalnie czteroosobowej grupie, co od razu polecam, bo gra jest trudna. Apocalypsegeddon to propozycja dla fanów serialu, bo pozostali gracze nie zrozumieją licznych nawiązań i specyficznego humoru. Gra wygląda dokładnie tak jak telewizyjna seria, czyli brzydko i wulgarnie. Nie kupujcie jej, jeśli nie macie za sobą choćby pierwszego sezonu. //**Fax**

5.8/10

Wokół tej gry wyrośnie kult

Dark Souls

Konsola PS3/X360 **Producent** FROM SOFTWARE **Wydawca** NAMCO BANDAI
Premiera 7 PAŹDZIERNIKA **Liczba Graczy** 1 (2) **Dozwolone od** 16 LAT

To był ciężki miesiąc hardcore'owego grania po nocach. Kładłem się spać często o czwartej, piątej rano. Krańcowo wyczerpany, na granicy obłędu, mając w głowie godziny spędzone z Dark Souls, zasypiałem myśląc tylko o kolejnych próbach, jakie podejmę następnego dnia. Było i jest wspaniale/okropnie, bo nie zamierzam wychodzić z tego świata przez najbliższy rok, choć kosztuje mnie to więcej zdrowia niż dekada konkretnego imprezowania. Wy też nie będziecie chcieli opuszczać Lordean, jeśli gra przemówi do Was, tak jak do mnie. Zawładnie Waszymi umysłami i nie odpuści.

Into the Wild

Lordean jest olbrzymie; Dark Souls jest przynajmniej trzy razy większe niż Demon's Souls. Autorzy oceniają, że solidne ogranie wyjmie Wam 200 godzin z życiorysu, a supergracz napierając do przodu będzie w stanie zaliczyć ją w 60 godzin. Śmiem wątpić, choć z drugiej strony może są i tacy nadludzie. Nie zamierzam w tej recenzji opowiadać o tym, jak się gra, jak wygląda świat – akurat w przypadku Dark Souls sto procent przyjemności kryje się w odkrywaniu samemu niuansów zabawy i jej mechaniki, poznawaniu tego, co czai się za rogiem, czy małych zwycięstw po ubiciu każdego kolejnego przeciwnika. Momentów w stylu „o kurwa!" jest tu tyle, że można nimi obdzielić dziesięć innych gier. Po prostu mi zaufajcie w tym jednym przypadku. Na osoby, które grały w Demon's Souls też czeka sporo niespodzianek, choć mechanikę gry mają już opanowaną.

Kilka zupełnie podstawowych zdań jednak chyba muszę napisać – Dark Souls to niezwykle rozbudowany zręcznościowy erpeg z kapitalnym systemem walki, magią, masą broni i przedmiotów, przerażającymi bossami i wielkim streamowanym światem, bez dzielenia na podsekcje. Tyle. Ach i jeszcze jedna, dla wielu istotna sprawa: tu nie ma mocno nakreślonego scenariusza. Owszem, kraina i włóczący się po niej w śladowych ilościach NPCe mają jakąś swoją historię, ale para autorów nie poszła w wyjaśnianie niuansów fabuły, tylko w kreację świata i system walki. Nie oczekujcie zatem dialogów – tu nie występują – czy renderowanych filmideł. Lordean nie ma ochoty dzielić się swoimi tajemnicami;

Sto procent przyjemności kryje się w odkrywaniu samemu niuansów zabawy i jej mechaniki, poznawaniu tego, co czai się za rogiem, czy małych zwycięstw

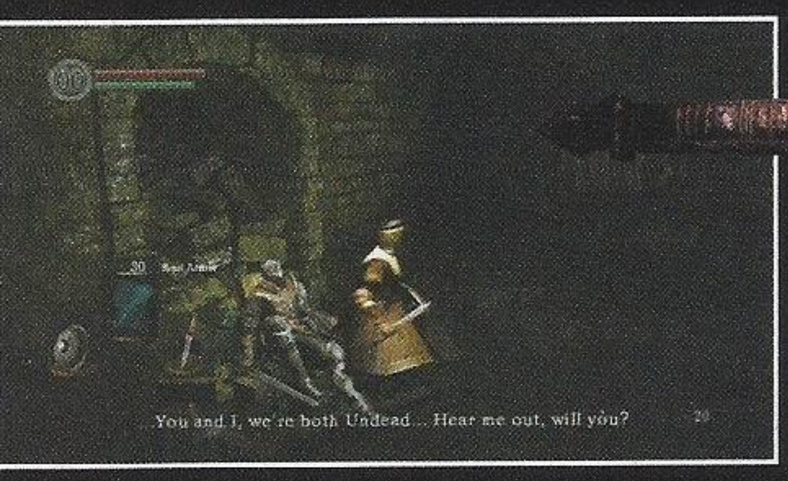
trzeba je wyszarpywać jej z trzewi i jeśli Wam to nie pasuje, cóż – adieu.

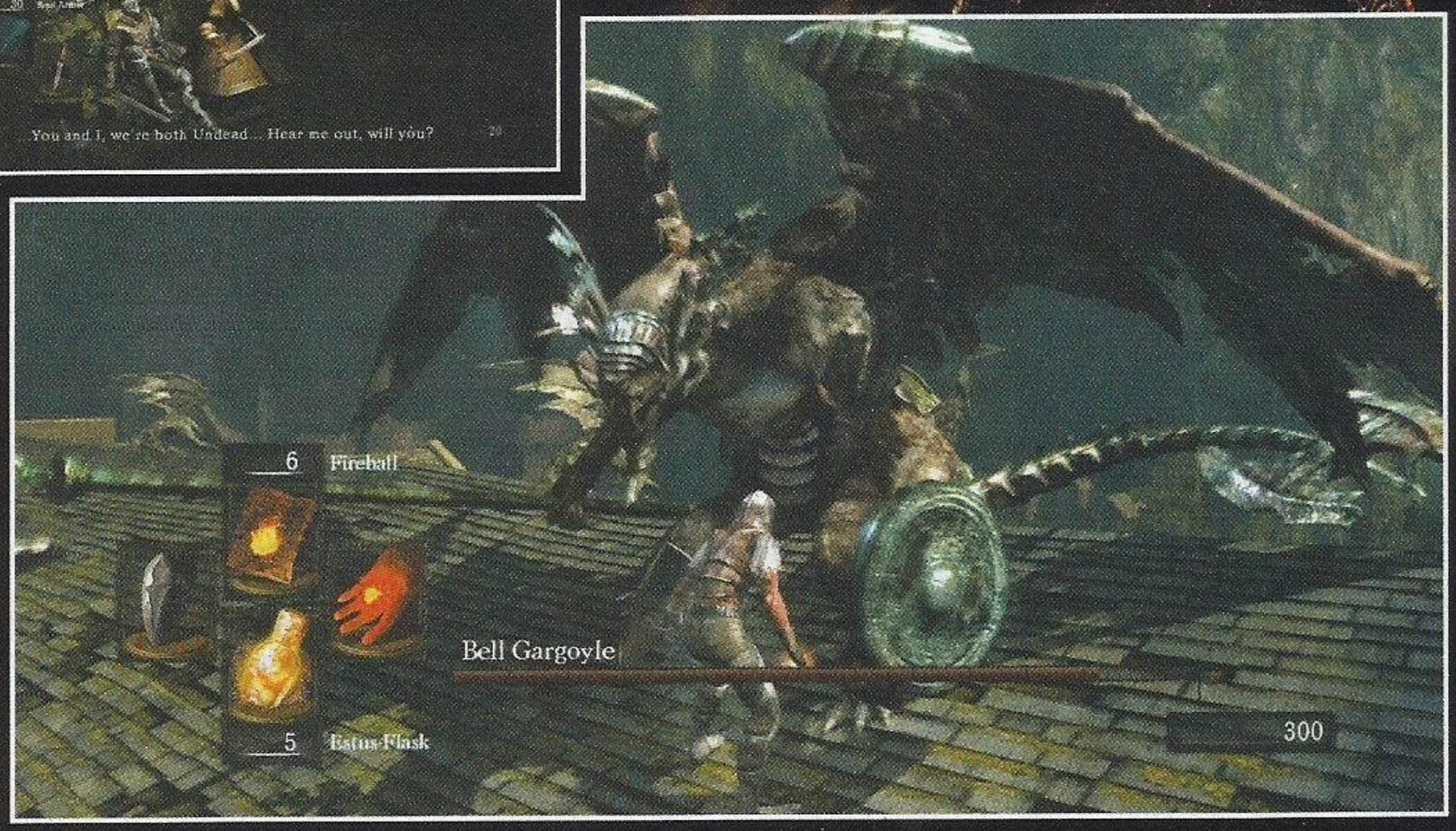
Wheel of Pain

Hidetaka Miyazaki, producent i reżyser gry otwarcie twierdził, że chciał uczynić Dark Souls trudniejszą od Demon's Souls. Ja z kolei otwarcie twierdzę, że mam ochotę zatłuc gościa kijem. Ogniska aka checkpointy rozmieszczone są tak okrutnie i wręcz perwersyjnie, że kilka razy miałem ochotę wysłać From Softowi w liście wąglika. W grach najczęściej jest tak, że każdą walkę z bossem trzeba powtarzać kilka, bądź kilkanaście razy, by go pokonać. Praktycznie we wszystkich grach dostajemy checkpoint tuż przed tą walką. Oczywiście nie w Dark Souls; tutaj trzeba drałować od ostatniego ogniska i nawet jeśli jest to kilkuminutowy spacer, możecie być pewni, że za każdym razem jeszcze przed bossem trzeba będzie wytłuc całą bandę pilnujących dostępu do niego monstrów. Chwila nieuwagi, trzy strzały od byle szkieletora, dwie flaszki energizera mniej w plecaku i właściwie można cofać się do ogniska i zaczynać od nowa, bo po prostu nie wystarczy energii do tej wielkiej walki. Gdy do tego dodacie, że podejść do każdego bossa może być nawet i kilkadziesiąt, jeśli nie kilkaset (6 godzin prób i błędów zajęło mi pokonanie jednego bossa – słabo?), zwyczajnie żyć się odechciewa.

Tak, gra jest wręcz obłędnie trudna; balansuje na granicy niemożliwości, ale zawsze jest uczciwa wobec gracza. Czasem nie chodzi już nawet o ten legendarny poziom trudności, ale o to, że grając w Dark Souls trzeba być przez cały czas skupionym. Gra nie daruje nawet najmniejszych błędów. Gdy przez dane fragmenty świata przebijamy się często po kilkanaście, kilkadziesiąt razy, mamy okazję doskonale je poznać. Wiemy, skąd wyskoczą przeciwnicy i jesteśmy na to teoretycznie przygotowani. Tyle że większość graczy, w tym niżej podpisany, ma w sobie sporo nonszalancji i zwyczajnie olewa zagrożenie myśląc, że skoro wszystko wiedzą i znają, nic im nie grozi. I opuszczają tarczę. Błąd. Tutaj naprawdę można zostać zatłuczonym przez standardowego gościa z dzidą czy mieczem, o ile nie potraktuje się go z odpowiednią powagą.

Przyszło mi właśnie do głowy, że to wszystko brzmi mało zabawnie. To prawda – gra jest mało zabawna, wręcz dołująca i zdecydowanie nie można przebijania się przez ten świat





S.T.R.A.C.H. **Widziałem w tej grze takie rzeczy, po których włosy jeżyły mi się na klacie. Wiele razy uciekałem w popłochu z przerażeniem obserwując, że monstra gonią mnie do upadłego, nawet po drabinach. Wszystko w tej grze budzi respekt.**

JAPONIA NIE UMARŁA Tylko potrzebuje więcej młodych twórców za sterami. Tacy ludzie jak Suda 51, SWEARY (twórca Deadly Premonition), chłopaki z PlatinumGames czy Miyazaki muszą silniej dojść do głosu i pokazać betonowi w postaci Nomury, Takatsuki, czy Miyamoto, że warto ryzykować.

NIE POLECAM **Jeśli nie macie skilla, manuala, samozaparcia, pokory, ciekawości, ograna – nawet nie podchodźcie. Grałem w tysiące gier, ale przy Dark Souls płakałem jak małe dziecko.**

nazwać rozrywką. To mozolna, ciężka harówka, przypominająca obracanie wielkiego koła przez Conana w filmie Miliusa. O tym, że w ogóle w Dark Souls chce się grać decyduje kilka rzeczy. Pierwszą są momenty chwały po pokonaniu kolejnego bossa; praktycznie żadna inna gra nie oferuje takich chwil uniesienia i spełnienia. Zaraz potem pojawia się drążąca dziurę w brzuchu ciekawość: co czeka nas dalej w tym przeklętym świecie, skoro otworzyło się kolejne przejście? Może tam zajrzeć, choć na chwilę... I pęka kolejne pięć godzin. Wreszcie po trzecie, do przodu pcha fakt, że zaczynając grę tak niewiele wiemy o Lordean, o kolejnych wyzwaniach, NPCach, o bossach, a każdy moment oświecenia jest wręcz mistyczny.

At the moutains of madness

Demon's Souls wprowadziło innowacyjny tryb zabawy online, Dark Souls go odpowiednio rozwija. Ponownie będąc podłączonym do internetu widzimy duchy innych graczy w chwili śmierci, znów możemy zostawiać notatki ostrzegające przed niebezpieczeństwem i czytać przestrogi pozostawione przez innych graczy. Mając w posiadaniu odpowiednie przedmioty, możemy przywołać innego gracza do naszego świata i ruszyć na podbój krainy razem, można też zabawić się w najeźdźcę, wkroczyć do czyjejś gry i bezlitośnie zarżnąć innego gracza za fanty. Dark Souls wprowadza kilka innych ciekawostek, na przykład Vagrantów, czyli monstra powstające z porzuconych przedmiotów, wbijające się do światów gry i polujące na graczy. Online w Dark Souls to jednak ogromne zagadnienie, a bez działających przed premierą serwerów nie mogłem go zgłębić – postaram się, jeśli nie zejdę do tego czasu z wycieńczenia organizmu, wrócić do tego tematu za miesiąc.

FROM SOFTWARE POWERHOUSE

MIELU: Przywykliśmy, że jak przed walką z bossem nie ma checkpointa i po zgonie trzeba do niego biec, staczając kilka potyczek po drodze, to jest to zły game design! A tak bywało nawet w Finalach. To gry stały się prostsze. W Uncharted autosave robi się co kilkanaście sekund! Nie uważam się za wymiatacza, ale lubię czasem połamać palce na padzie. Ostatnio przeżywałem załamanie przy Viewtiful Joe. Teraz pokory uczy mnie Dark Souls. No i ten design... to naprawdę fantasy z Japonii? 10/10

My body is ready

Pod względem wykonania gra nie różni się specjalnie od Demon's Souls. Nie ma tu fajerwerków graficznych, czy nie wiadomo jakich cudów nowoczesnej techniki. Ale nie jest też źle – jest motion capture dla postaci, a efekty świetlne, czy ognia są pierwszorzędne. Animacji zdarza się przyciąć, gdy na ekranie dzieje się zbyt wiele, ale to mi też nie przeszkadza. Bo Dark Souls ma absolutnie mistrzowski design świata. Postacie i monstra, zbroje i ekwipunek, zamczyska i lochy są wykreowane tak pieczołowicie i sugestywnie, że aż dziw bierze, że to dzieło Japończyków. Jak to możliwe? Chłopaki nie byli od dziecka karmieni mangami i anime, czy co? Zero bishonenów, kawaii i całej tej otoczki? Dźwiękowo też jest w porządku; monumentalne kompozycje pojawiają się głównie podczas walk z bossami, a beznamiętne głosy NPCów idealnie pasują do świata umarłych.

Z całych sił rekomenduję Dark Souls graczom ceniącym naprawdę trudne, hardcore'owe wyzwania. Nie liczcie jednak na to, że bez naprawdę konkretnej, może nawet i kilkusetgodzinnej inwestycji czasowej tutaj „jakoś się uda". Nie uda się, nie ma takiej opcji. Zginiecie setki, może tysiące razy. Nie obejdzie się też bez sprawdzania wiki w internecie, bo jeśli się wkręcicie, będziecie chcieli o tej grze wiedzieć wszystko, a do tego potrzebny jest wielki kolektyw graczy. Dlatego przyda się poradnik, który pakowany jest do każdego egzemplarza gry. Nie, nie widziałem go na oczy, bo recenzenckie kopie nie mają takich dobrodziejstw jak choćby instrukcja. Przecież tu nie ma nawet pauzy; grzebiąc w ekwipunku czy opcjach trzeba to robić w ustronnym miejscu, bo jeśli zobaczy nas jakiś monster, będzie pozamiatane. Takich gier się dziś nie robi, bo ponoć nie ma dla nich miejsca w czasach pięciogodzinnego singleplayera, który przechodzi się jedną ręką. Nie ma? //**Gulash**

OCENA **10/10**

Grafika 9/10 Dźwięk 8/10 Miód 10/10 Design 10/10

ARCYDZIEŁO

+ Poziom trudności, świat, system, design, „te" chwile

– Poziom trudności niektórych zwyczajnie złamie

ZAPRASZAMY...

Grając w Demon's Souls myślałem o tym, jak bardzo moje doświadczenie z tą grą przypomina mi przygodę z Diablo dobrych kilkanaście lat temu. To podobna, zapierająca dech w piersiach podróż w głąb nieznanej krainy, gdzie to gracz jest zwierzyną, na którą poluje wszelkie plugastwo. Nawet przyszło mi do głowy, że Demon's Souls to takie Diablo godne XXI wieku; gra wręcz przełomowa i taka, która zapoczątkuje nowe trendy. Oczywiście to inna szkoła gier, ale nie leżą od siebie wcale tak daleko.
Prawda jest taka, że gry z serii Diablo na PC nigdy nie osiągnęły takiego poziomu immersji, jaki ma miejsce w Demon's Souls i Dark Souls z prostego powodu: to klikadła opracowane z myślą o sterowaniu myszką. Klik-klik-klik. Oczywiście, taka gra też może być przyjemna i z pewnością jest, ale w moim odczuciu nigdy nie zastąpi więzi, jaką daje bezpośrednia kontrola nad postacią, dostępna za pomocą wibrującego pada, gdzie dosłownie czuć zarówno każdy wyprowadzony, jak i otrzymany cios. Dlatego cieszy mnie informacja, że autorzy Diablo III coraz głośniej przebąkują o tym, że najfajniej się gra jednak joypadem. Oczywiście na razie tak niby mimochodem, w końcu nie chcą wprowadzić w osłupienie swoich klientów ;)

Jak dotąd najlepsza gra akcji tego roku

Gears of War 3

Konsola X360 Producent EPIC GAMES Wydawca MICROSOFT
Premiera JUŻ JEST Liczba Graczy 1-2 (10) Dozwolone od 18 LAT

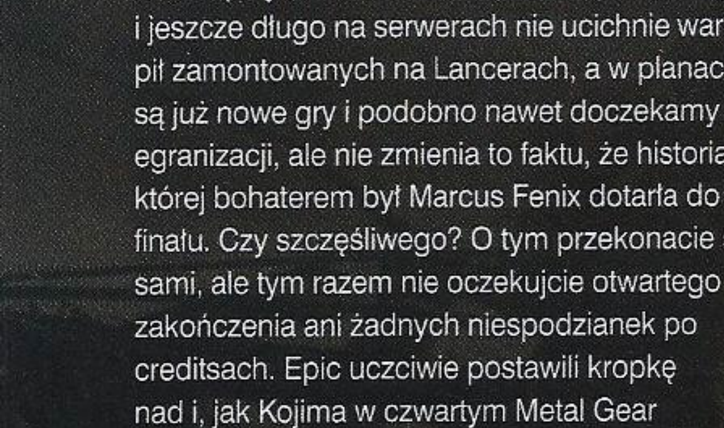
Ta historia zaczęła się zaledwie pięć lat temu, ale dzisiaj ciężko wyobrazić sobie świat bez Gears of War. A za chwilę trzeba będzie, bo właśnie ukazała się ostatnia część trylogii. Oczywiście jatka w multiplayerze w GoW3 dopiero się rozpoczyna i jeszcze długo na serwerach nie ucichnie warkot pił zamontowanych na Lancerach, a w planach są już nowe gry i podobno nawet doczekamy się egranizacji, ale nie zmienia to faktu, że historia, której bohaterem był Marcus Fenix dotarła do finału. Czy szczęśliwego? O tym przekonacie się sami, ale tym razem nie oczekujcie otwartego zakończenia ani żadnych niespodzianek po creditsach. Epic uczciwie postawili kropkę nad i, jak Kojima w czwartym Metal Gear Solid. Jasne, niektóre wątki można rozwinąć, autorzy scenariusza zostawili sobie miejsce na pociągnięcie historii wojny ludzi z Szarańczą, co jest zrozumiałe, skoro w tej chwili Gearsy są najmocniejszą marką Epic. Nie rozcina się piłą kury znoszącej złote jaja.

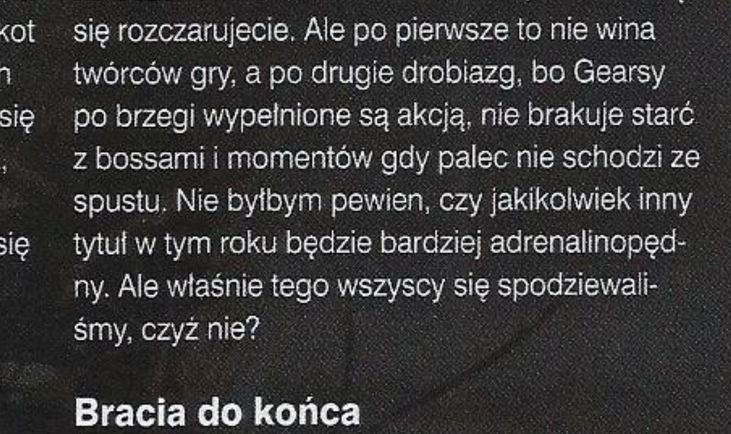
Czy zakończenie miażdży? Było na co czekać przez te pięć lat? Mnie odrobinę rozczarowało, ale uczciwie przyznam, że bezpodstawnie napaliłem się na epicką batalię pod koniec. Wiadomo było, że wojska Koalicji (COG) zostały rozbite po „dwójce", dlatego nie miałem powodów, by sądzić, że w trzeciej części zobaczę bitwę dwóch armii na miarę tej z „Dwóch Wież" Petera Jacksona. Marzył mi się też widok setki nacierających Brumaków, ale przecież w całej trylogii pojawiło się ich raptem kilka – nikt nie powiedział, że Locusty „produkowały" je w ilościach hurtowych.

A zatem jeśli podobnie jak ja macie wydumane oczekiwania co do zakończenia, to odrobinę się rozczarujecie. Ale po pierwsze to nie wina twórców gry, a po drugie drobiazg, bo Gearsy po brzegi wypełnione są akcją, nie brakuje starć z bossami i momentów gdy palec nie schodzi ze spustu. Nie byłbym pewien, czy jakikolwiek inny tytuł w tym roku będzie bardziej adrenalinopędny. Ale właśnie tego wszyscy się spodziewaliśmy, czyż nie?

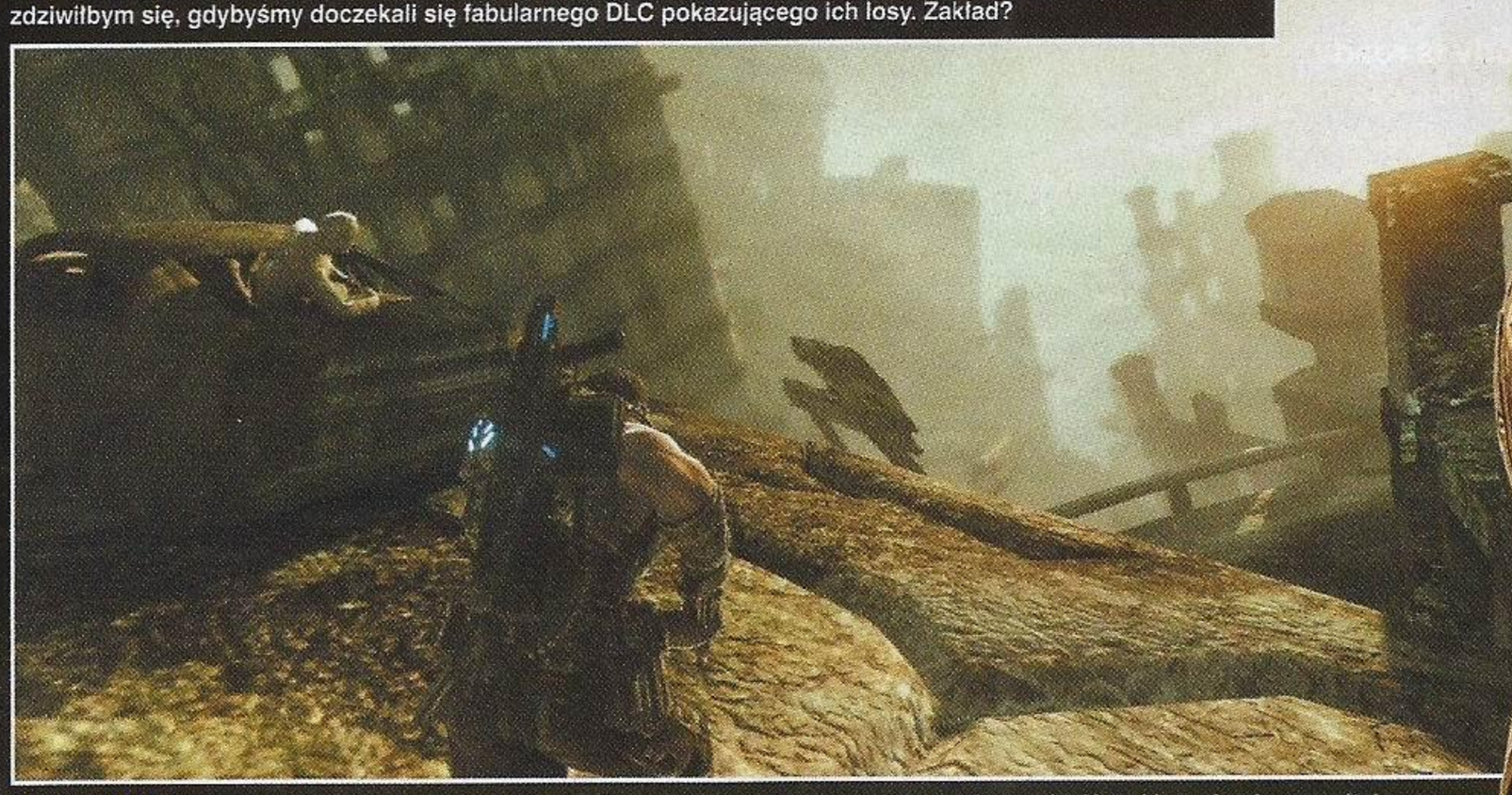
Bracia do końca

Żadna inna seria nie pokazuje jak zmieniały się gry konsolowe w tej generacji. Jedynka była pierwszą prawdziwie „next-genową", jak żadna przed nią pokazała przepaść dzielącą Xboxa 360 od poprzednika, PS2 i GameCube. Przy okazji była cholernie mroczna, a inspiracja czwartym Resident Evil, do której przyznawał się Cliff Bleszisnki, aż nadto widoczna. Wystarczy wspomnieć spacer w deszczu w lesie podczas burzy, przemykanie do kolejnych źródeł światła, by nie zostać zabitym przez żarłoczne Krylle żyjące w mroku, czy walkę z Berserkerką w klaustrofobicznych pomieszczeniach. Zmiana atmosfery w drugiej części znalazła wielu zwolenników, ale też spotkała się z krytyką. Klimat beznadziei uleciał bezpowrotnie, ludzie stanęli do otwartej walki, zrezygnowano ze stonowanej palety barw, akcja toczyła się na bardziej rozległych przestrzeniach. Bardzo ciekawi mnie reakcja fanów, gdy w Gears of War 3 zobaczą Marcusa walczącego z Locustami pod błękitnym niebem, pomiędzy palmami. Zdarzyło mi się nerwowo rozglądać, bo miałem wrażenie, że lada moment zza krzaka wyskoczy bohater Bulletstorm i kopniakiem pośle mnie na kaktus. To z pewnością jakaś nowość w serii, ale też nie myślcie, że Epic zapatrzyli się w Crysis i brakuje klimatycznych miejscówek. Co to, to nie. Wraz z bohaterami udajemy się m.in. do Hanoveru, rodzinnego miasta Cole'a, a raczej

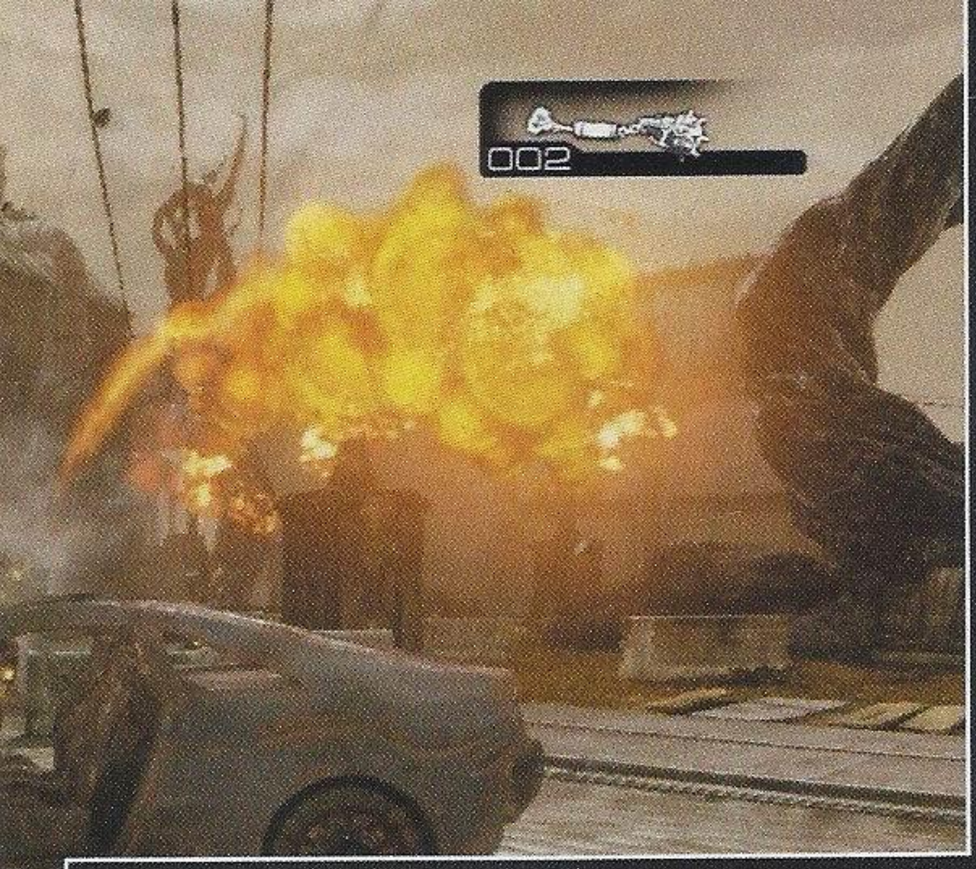




DLC? Drużyna często zmienia skład. Co dzieje się z pozostałą ekipą, gdy nie bierze udziału w walce? Nie zdziwiłbym się, gdybyśmy doczekali się fabularnego DLC pokazującego ich losy. Zakład?



SEASON PASS To nie online pass, granie w sieci w Gearsy będzie darmowe (tzn. trzeba zapłacić za Live, ale nic ponadto). Season Pass to abonament na DLC – mapy do multi, coś do singla, dodatki do Hordy.



BESTIE Ludzie stawiają zasieki i korzystają z działek stacjonarnych, a także Silverbacków, czyli pancerzy bojowych, więc nie tak łatwo się do nich dobrać. Choć i tak tryb Bestia wydaje mi się za łatwy.

NOWA HORDA Bronie w trybie Horda zdobywa się podnosząc je po zabitych albo kupując, podbiegając do ikonki widocznej na mapie. Trzeba wybierać, czy wydać kasę na giwery, amunicję, czy postawić zasieki i wieżyczkę. Świetny patent.

tego, co z niego zostało. Wciąż są tam ludzie, którzy wiwatują na widok byłego gwiazdora trashballa i są gotowi mu pomóc, a stadion na którym grał cały czas stoi i pośród zgliszczy wygląda wręcz majestatycznie. Nie tylko Cole wróci do domu, ale akurat o tym wolałbym więcej nie pisać, żeby nie psuć niespodzianki. Podpowiem tylko, że jeśli oglądaliście zwiastuny i to nie tylko trzeciej części, będziecie mieli powody do zadowolenia.

Klimat serii znów trochę się zmienił, bo zmieniła się sytuacja – wojska COG zostały rozbite, ostatnia twierdza Jacinto skończyła marnie.

Potrzebowałem dziesięciu godzin ciągłego grania, z przerwami na takie czynności jak jedzenie, by w pojedynkę ukończyć Gears of War 3 na normalnym poziomie trudności

Pozostało to, co najważniejsze w Gearsach – bohaterowie trzymają się razem i są w stanie walczyć do ostatniej kropli krwi za swoich towarzyszy broni, przyjaciół, braci i siostry. I gdy okazuje się, że ojciec Marcusa może jednak wciąż żyje, nikt nie protestuje, kiedy Fenix postanawia go odnaleźć.

Epic poprawili się, jeśli chodzi o prowadzenie fabuły. Bohaterowie nie trafiają nigdzie przez przypadek (choć szczęśliwych zbiegów okoliczności nie dało się uniknąć, ale to drobiazg), kolejne etapy są ze sobą sensownie i wiarygodnie połączone. Autorzy cały czas zręcznie żonglują składem czteroosobowej ekipy, więc nie brakuje okazji, by lepiej wszystkich poznać, w tym również nowe postacie. Tzn. nowe dla graczy, bo pojawiły się już w książkach autorstwa Karen Traviss, która odpowiada również za skrypt Gears of War 3. Najbardziej wyróżnia się Sam, czyli jedna z dwóch dziewczyn w drużynie (druga to Anya). Silna babeczka, z początku wydawała mi się złośliwa, ale to tylko pierwsze wrażenie. Jest mocno zżyta z całym zespołem, nie stoi z boku i razem ze wszystkimi dzieli smutki. Niech Was nie zmylą te palmy i błękit nieba, w trzecich Gearsach nie zawsze jest wesoło i nawet jeśli nie wzruszyła Was w dwójce scena spotkania Marii i Doma, tym razem na pewno uronicie łzę. Ja wkręciłem się tak bardzo, że na wspomnienie pewnej sceny dociskałem spust i nie puszczałem, nawet gdy z przeciwników została krwawa miazga.

Trepy!

Drużyna nie bez powodu zawsze składa się z czterech postaci. Chodzi oczywiście o to, by dało się przejść całą grę we czwórkę w trybie kooperacji (online i system-link). Od czasu do czasu ekipa rozdziela się, ale przeważnie na chwilę. Czasami dzieje się tak, bo tak sobie wymyślili autorzy, a czasami gracze mogą sami wybrać, którą drogą chcą iść. W większości przypadków niczemu to jednak nie służy, choć jest też moment, kiedy jedna para skupia się na osłanianiu, a druga pakuje się w chmarę wrogów. Przydałoby się ich więcej. W każdym razie czwórka porusza się wszędzie razem i jeśli tylko macie z kim, koniecznie przejdźcie grę w ten sposób. Choćby po to, by dostrzec i docenić takie smaczki, jak to, że gdy jeden gracz podnosi Vulcana, drugi musi iść za nim trzymając w rękach pas z amunicją. Drobiazg, ale biję pokłony przed Epic za każdy taki detal.

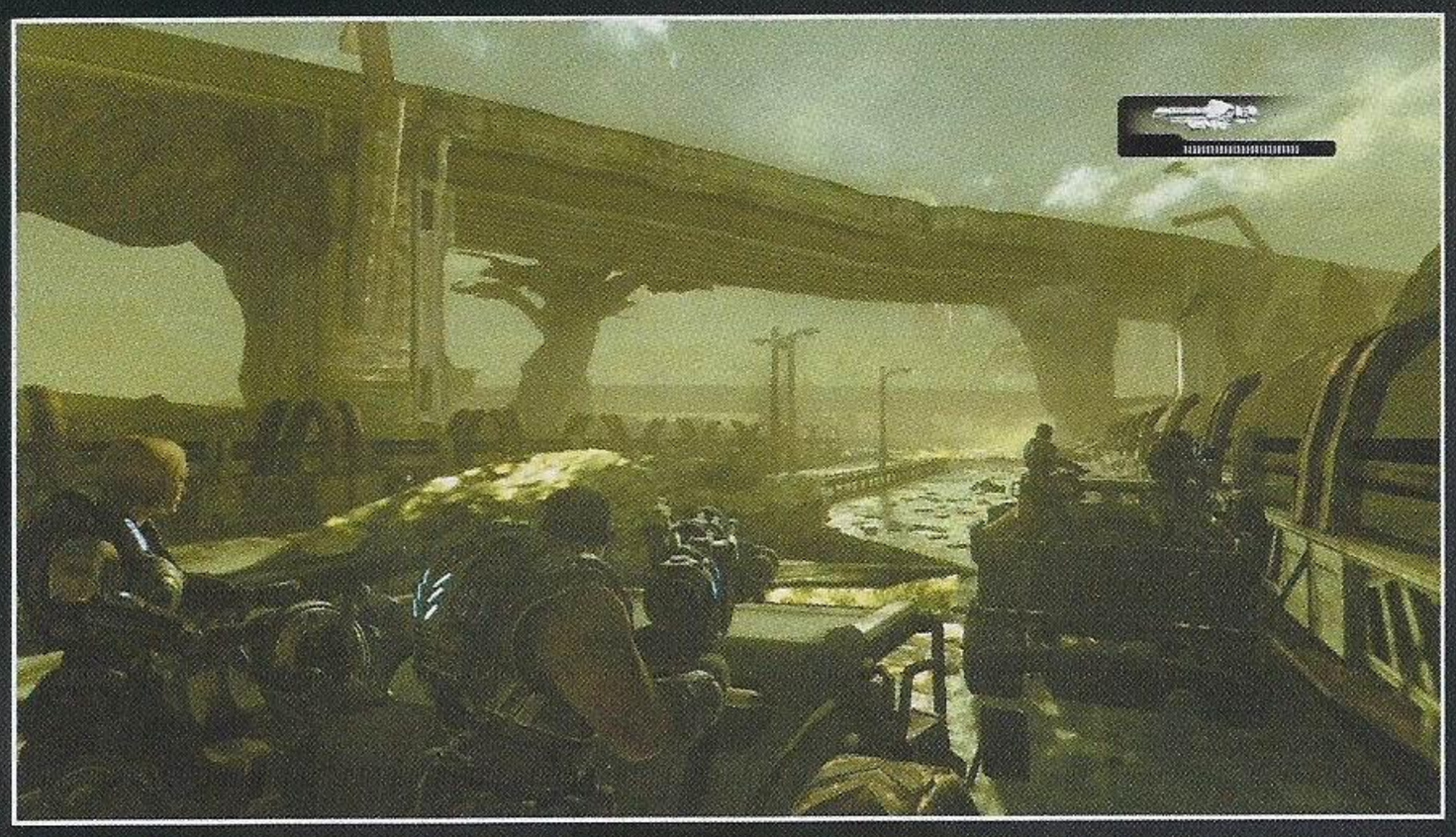
Teoretycznie łatwiej grać z innymi osobami, ale trzeba pamiętać, że bohaterowie sterowani przez konsolę nie giną – mogą jedynie zostać ranni i wylądować na glebie. Nie trzeba się zatem martwić podnoszeniem ich, a w kooperacji jest to rzecz niezbędna. Powalony bohater jeszcze przez chwilę żyje i może się powoli poruszać. To samo dotyczy Locustów – ranni, próbują odczołgać się do swoich, do czego nie wolno dopuścić, bo zostaną uleczeni i powrócą do walki. To system znany z drugiej części. Takiego przeciwnika można podnieść i zasłonić się nim, wykorzystując go jako żywą tarczę, albo po prostu dobić – kopnąć w głowę, czy zgnieść mu czaszkę ciężkim butem.

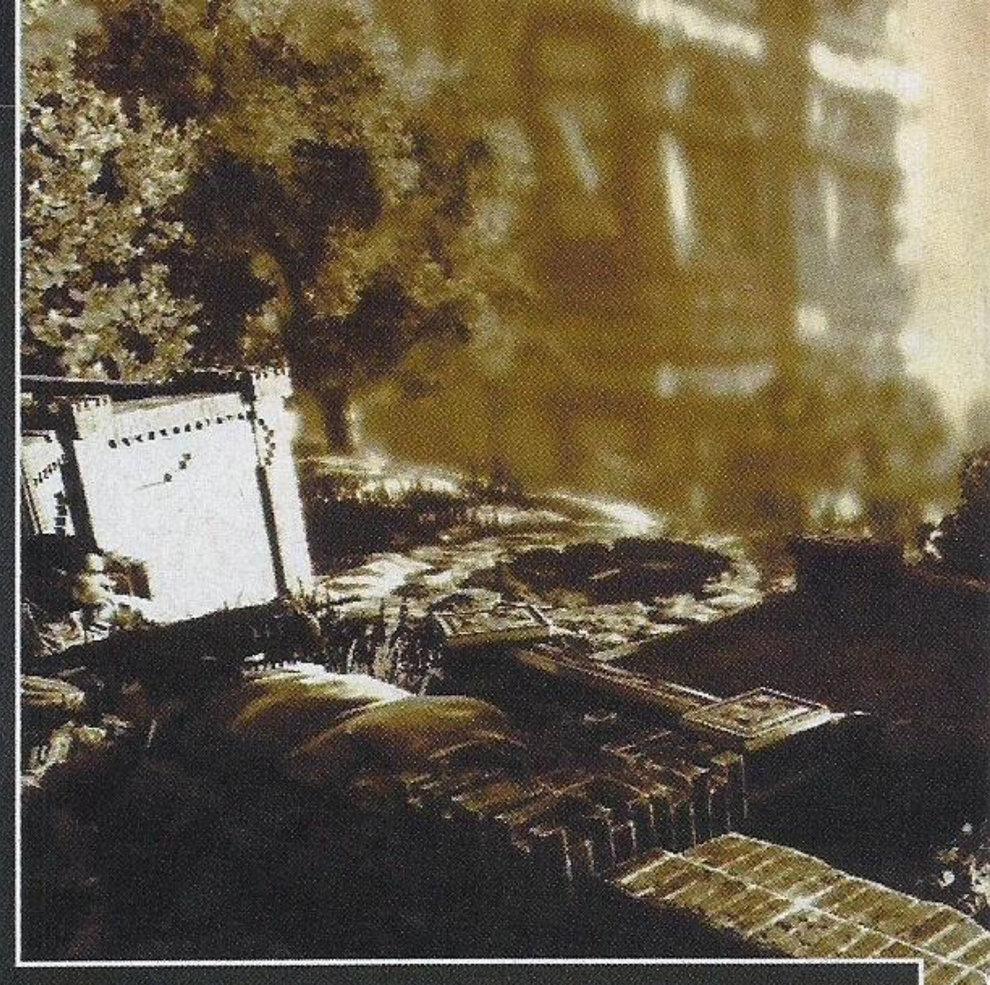
Z drugiej strony, w kooperacji łatwiej opracować jakąś taktykę i nie trzeba przejmować się, że SI postanowiła wepchać się pomiędzy gromadę Locustów, za co została srogo ukarana. Czasami się to zdarza, ale generalnie można liczyć na partnerów – przydają się w walce, czasami to oni rozstrzygają jej losy, a także przychodzą z pomocą, gdy gracz oberwie. Przeciwnikom nie mam nic do zarzucenia. Chowają się za murkami, ale też podejmują ryzyko i podbiegają, gdy zwietrzą szansę rozcięcia Fenixa piłą.

Duży plus za pomysł wprowadzenia trzeciej strony konfliktu. Lambent w polskiej wersji nazywani Lśniącymi, to jakże potrzebne

ZA MURKIEM

Nie mogę doczekać się kolejnej gry z serii. Albo nawet niech to będzie nowa marka albo spin-off, ale żeby miała ten sam świetny system rozgrywki. Niech ma przegenialny Active Reload, możliwość potraktowania przeciwnika jak żywej tarczy i opcję rozcięcia wrogów na pół piłą zamontowaną na lufie karabinu. Przede wszystkim, niech będzie to liniowa strzelanina, w której nie da się zgubić, oparta na systemie odsłon i z kapitalnym level designem – wyobrażam sobie ile pracy musieli włożyć projektanci poziomów w Gears of War 3, ustawiając murki i inne osłony, a potem testując te fragmenty do znudzenia, byle tylko przechodzenie między nimi było płynne, żeby w co trudniejszych starciach gracz nie miał wrażenia, że został przygwożdżony do muru i nie ma żadnego pola manewru. Tytaniczna praca została wykonana, żebyśmy mogli skupić się na walce z Szarańczą i Lśniącymi, a nie ze sterowaniem, czy jakimiś skrzynkami blokującymi drogę. Gracze, doceniajcie level designerów!





NOWE TWARZE O Sam Byrne wspomniałem w tekście. Jace pojawił się na sekundę w dwójce, ale dopiero teraz zalicza prawdziwy debiut. Ważną rolę, ale nie w drużynie, odgrywa Aaron Griffin, któremu głos podkłada Ice-T. Jeszcze się z nim spotkamy...

urozmaicenie, dające serii drugi oddech. Co ważne, zostali dodani do gry w taki sposób, by nie tylko można było mówić o zróżnicowanej rozgrywce, ale także żeby pasowali do fabuły. Ba, odrywają kluczową rolę. I nie czuć, że ta historia została na siłę doszyta.

Moi faworyci to goście, którzy po wpakowaniu w nich serii nie giną tylko rozpadają się i z ich ciał wyłażą macki – jakby karmili się ołowiem i dzięki temu mutowali. To dokładnie ten sam patent co w Resident Evil 4 i 5, gdzie „zombiakom" wyrastała macka po headshocie, i jest tak samo stresujący, jak w grach Capcomu. No bo jak tu skierować ogień na innego przeciwnika, gdy okazuje się, że poprzedni nie padł, tylko stał się jeszcze silniejszy i ma dwie macki, sikające toksyczną substancją? Ale chwała Epic za to, bo gra stanowi wciąż jakąś tajemnicę nawet dla osób, które przez te pięć lat zdążyły poznać Gearsy na wylot. Zresztą, to nie koniec niespodzianek jeśli chodzi o typy przeciwników, jednak nie mam zamiaru psuć Wam zabawy.

Horda bestii

Potrzebowałem dziesięciu godzin ciągłego grania, z przerwami na takie czynności jak jedzenie czy rozmowy przez telefon z Gulashem, by w pojedynkę ukończyć Gears of War 3 na normalnym poziomie trudności. Praktycznie ani razu nie zginąłem, musiałem tylko powtarzać jeden fragment z pewną macką... jakoś mi nie leżał. I był to celowniczek na szynach. Czystego grania było na pewno ponad osiem godzin, a byłoby więcej, gdybym przez ostatni, piąty akt nie przebiegł. Można śmiało założyć, że Gears of War 3 oferuje dziesięć godzin gry w singlu na normalu. Jak na dzisiejsze standardy strzelanek to całkiem sporo, ale doradzam zabawę na hardzie, bo inaczej nie ma wyzwania. Tylko w kilku momentach musiałem się spiąć. Nie polecam za to przechodzenia gry na jedno posiedzenie, bo jest tak intensywna, że potrafi autentycznie zmęczyć i odejdziecie od konsoli wyczerpani. Kierowania pojazdami nie ma, są za to trzy etapy na szynach, czyli konsola prowadzi a my strzelamy. Epic nie ograniczyli się do pojazdów naziemnych, bohaterowie podróżują też latającą barką i czymś jeszcze. Nie napiszę o co chodzi, ale podpowiem – pamiętajcie, żeby się rozglądać, bo widok partnerów obsługujących działka robi wrażenie.

Żywotność gry przedłużają tryby wieloosobowe. Obok obowiązkowego multiplayera i przedstawionej w drugiej części Hordy, pojawił się nowy tryb Bestia. To Horda, w której odwrócono role, czyli konsola broni się, a gracze wcielają się w Locusty i atakują. Podkreślam – Locusty, bo nie można grać jako Lśniący. Nic straconego, bo Szarańcza dysponuje zróżnicowanymi jednostkami i nigdy nie jest nudno. Zabawnie jest biegać maleńkimi Tickerami i pchać się ludziom prosto

CZEGO CHCIEĆ WIĘCEJ?

TADEG: Nienawidzę jak twórcy mówią: „Oooo, trylogia? A kto to mówił? Mamy jeszcze pierdyliard pomysłów" – i po trzeciej części zostawiają pełno otwartych furtek. Dobrą serię poznaje się też i po tym, jak się kończy. Całe szczęście GoW to nie Moda na Sukces – końcówa jest z przysłowiowym pier... sami wiecie czym. Jako uberfan czuje się zaspokojony całkowicie. I jeszcze – kilogram kudosów za spolszczenie, które jest świetne. Pakiet kampania, multi, Horda i Bestia to.... **10/10**

KRÓTKO O MULTI

Multiplayer jest nieodłącznym elementem Gears of War i nie mogło zabraknąć go w trójce. Powracają klasyczny drużynowy deathmatch, tryb skrzydłowy, gdzie mierzą się ze sobą cztery dwuosobowe teamy, jest także zdobywanie terenu, czy zabawa w ochranianie gracza będącego dowódcą, którego muszą porwać przeciwnicy. W tym trybie zdarzały się takie kwiatki, jak spawnowanie się dwóch graczy drużyny przeciwnej tuż za moimi plecami, a że akurat byłem dowódcą – cóż, wiele do powiedzenia nie miałem. Wydaje się, że bronie są nieźle zbalansowane, shotguny nie są aż tak mocne, choć i tak cieszą się dużą popularnością. Srogi jest Kret, czyli Digger Launcher, którego pociski wbijają się pod ziemię i można trafić nawet przeciwnika chowającego się za murkiem. Niektóre mapy standardowo już zmieniają się w trakcie rozgrywki. Burza piaskowa ogranicza widoczność, ale megawrażenie robi fragment ulicy, na którym toczą się walki, zapadający się powoli pod ziemię. Obszerniejszą recenzję trybów multi znajdziecie w naszym dziale Recenzje Online.

pod nogi, by zdetonować przy nich ładunek wybuchowy noszony na plecach. Opancerzony Kantus nie może korzystać z osłon, ale nadrabia to wysoką wytrzymałością. Nie znalazłem dobrego zastosowania dla typów ujeżdżających Bloodmounty, bo łykają tonę ołowiu zanim zbliżą się, by zadać cios. Grenadierzy też okazali się nędzni, bo mają przy sobie cały jeden granat. Z czasem i wraz z postępami w grze odblokowują się nowe bestie, w które można się wcielić, pod warunkiem, że mamy na koncie odpowiednią ilość gotówki (wypłacana za to jak radzimy sobie w walce, za zaliczone etapy itd.). Berserker jest szalona – okrutnie ciężko się nią steruje, a i wzrok ma mętny, więc prawie nic nie widać (tak właśnie powinno być), ale jak już zacznie siać pożogę, to nie ma mocnych.

pieniędzy, z resztkami amunicji do shotgunów, pistoletów czy łuków moja drużyna użerała się z nią dobre dwadzieścia minut. Tylko dla tego trybu i takich akcji warto kupić Gears of War 3, a to zaledwie fragment dopasionej całości.

Słońce nad Serą

Znów zaświeciło, co jest nie tylko zwiastunem lepszej przyszłości ludzkości, ale też pokazem mocy najnowszej wersji Unreal Engine. W drugiej części Epic chwalili się naturalnym zachowaniem wody i miękkimi, glutowato-mięsnymi materiałami. Tym razem pokazują, że jeśli chodzi o oświetlenie, ich silnik nie ma sobie równych. Nieważne czy chodzi o ostre światło słoneczne, w którym Marcus jest ledwo widoczny, czy też o świecącą maź wypełniającą ciała Lambent – nowych, zmutowanych Locustów. Wygląda to po prostu obłędnie i zadziwia, że z konsol wciąż można tak dużo wycisnąć.

Tu co chwila trafiają się momenty, gdy przytrafia się szczególnie znana polskim recenzentom przypadłość znana szczękopadem. Na przykład gdy bohaterowie stoją na moście, pod którym przepływa płonący statek atakowany przez Leviathana i wyraźnie widać, jak stwór oplata go swoimi potężnymi mackami. Albo kiedy walki toczą się na tle ogromnego wraku (oczywiście cały w ogniu) i nagle do walki staje Brumak. Ot tak, jakby nigdy nic. Można zwątpić. Szkoda tylko, że powtórzyła się sytuacja z drugiej części ze scenkami przerywnikowymi wyglądającymi momentami wyraźnie gorzej od reszty gry, jakby były mocno skompresowane. Ale jeśli taki był koszt upchnięcia Gearsów na płycie, to mogę przymknąć na to oko. I tak, przy tych wszystkich zachwytach grafiką GoW3, chyba po raz pierwszy nie mogę doczekać się następnej generacji konsol – tak bardzo chciałbym zobaczyć, co z następców X360 i PS3 wycisną magicy z Epic.

Nowe Gearsy są jak Call of Duty – siada się do nich i czuje jak w domu. Obyło się bez rewolucji, największą nowością są debiutujący w Gearsach Lśniący, a poza tym wszystko jest po staremu. Różnica między obiema seriami jest taka, że Epic nie tworzą kolejnych części co roku, więc nie było możliwości przejeść się tematem. Gears of War 3 to w tej chwili najlepsza strzelanka w tym roku i mocny kandydat do gry akcji roku. Każda seria chciałaby doczekać się tak dobrego kończącego ją tytułu. //**Mielu**

CZOŁG NA LODZIE

W drugiej części była sekwencja jazdy czołgiem po zamarzniętym jeziorze i Cliff Bleszinski przyznaje, że spotkała się z dużą krytyką ze strony graczy. „Nie pisali się na to. Większość fanów interesowała historia Marcusa, Doma, Cole'a, Locustów... używanie piły, fajne bronie i świetne skrytpowane momenty. Nie pisali się na jazdę cholernym czołgiem po śliskim, pękającym lodzie" – żartuje Cliff, ale też z całą powagą przyznaje, że to była bardzo ważna lekcja dla Epic i dlatego w trzeciej części jeśli bohaterowie podróżują czy to samochodami, czy latającą barką, gracze nie mają kontroli nad tymi pojazdami. Każda z tych sekwencji jest inna – w przypadku samochodu to czysty shooter na szynach, natomiast po barce można, a nawet trzeba biegać, od jednego działka do drugiego.

OCENA 9.7/10

Grafika 10/10 Dźwięk 9/10 Miód 10/10 Design 10/10

JEDEN TAKI EXCLUSIVE I WIĘCEJ NIE POTRZEBA

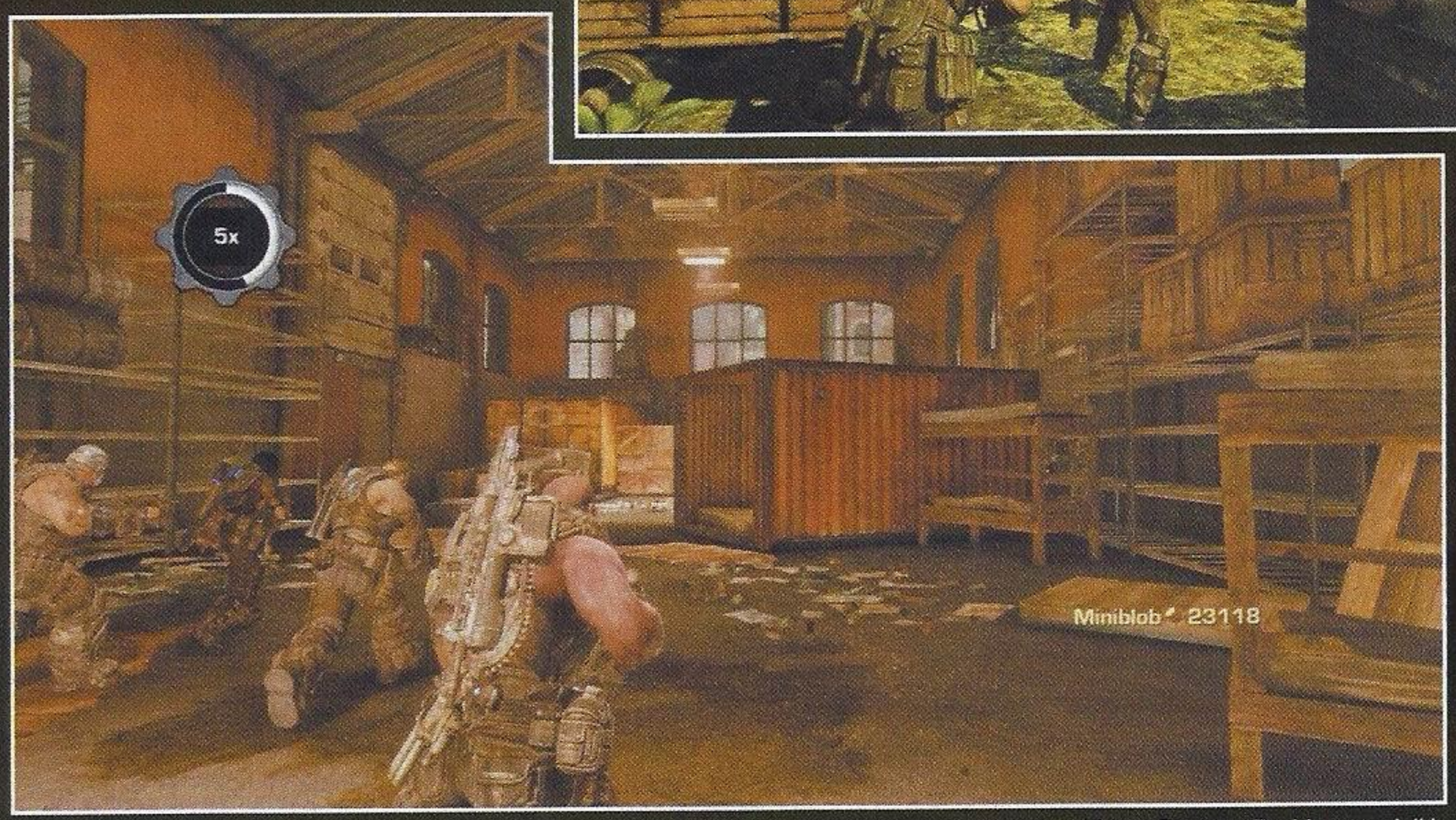
➕ Fabuła, oprawa, koop, Lambent, Horda, Bestia, 10 godzin jatki

➖ Walka na barce kończy się zbyt szybko. I taka jedna macka...

Gears of War 3 to w tej chwili kandydat do gry akcji roku. Każda seria chciałaby doczekać się tak dobrego kończącego ją tytułu

Jest idealna do niszczenia zapór stawianych przez ludzi, choć ja wolałem jednak grać małym Corpserem, bo jest szybki, zwrotny, wytrzymały i jak trzeba to może zakopać się pod ziemią, by wyczekać na dobry moment do ataku. Widok dwóch Berserkerek, Corpsera i Kantusa wspólnie próbujących dopaść małą grupkę ludzi jest niezapomniany. Szkoda tylko, że w sumie należy pokonać ludzi zaledwie dwanaście razy. Normalna Horda ma aż pięćdziesiąt poziomów. No, ale nie bez powodu to Szarańcza zmiażdżyła ludzkość w Gearsach, a nie na odwrót – Locusty są jednak bardzo silne i w kolejnych etapach Bestii byłoby to aż nadto widoczne.

W Hordę może grać maksymalnie pięciu graczy. Warto budować i naprawiać zasieki, bo im częściej to robimy, tym bardziej postać się rozwija i nabiera nowych umiejętności – np. stawianie wieżyczek z Lancerów. Gdy przyjdzie fala składająca się z Boomerów i Maulerów, podziękujecie sobie, że nauczyliście się stawiać wieżyczki. Dla mnie niezapomniana będzie fala bossa, w której obok kilkunastu Locustów do walki wkroczyła Lambent Berserkerka. Bez

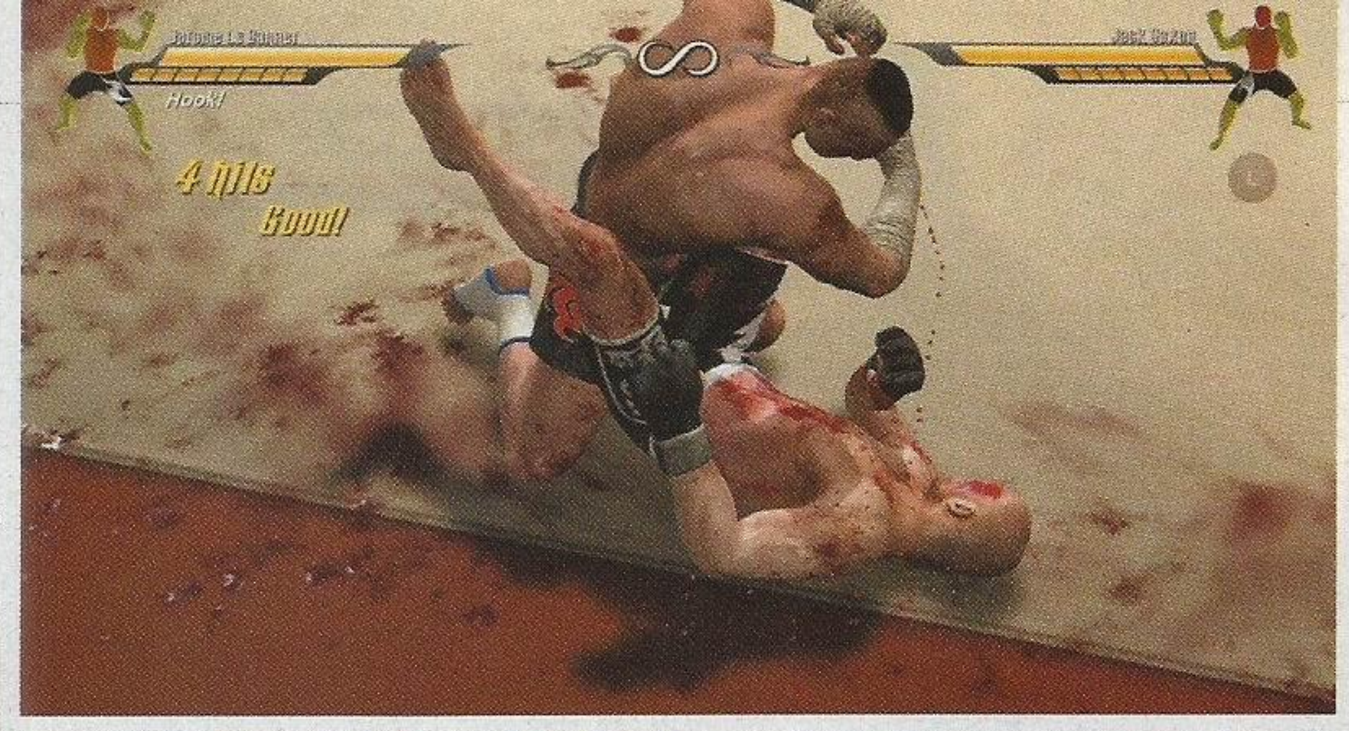


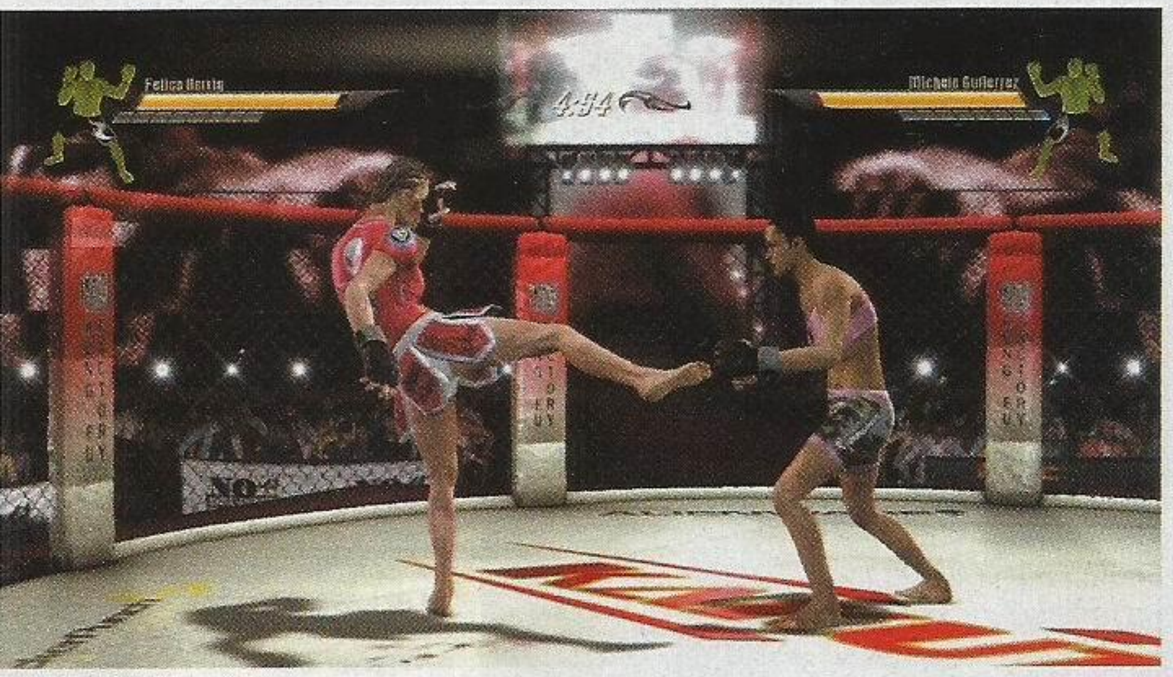
ŁODYGI Wyrastają spod ziemi i z nich wyskakują Lśniący. Różne rodzaje, nie tylko mięso armatnie, ale też klony Birkina z Residenta z wielkimi łapami, a także Berserkera. Trzeba strzelać w miejsca skąd wychodzą – łodyga uschnie i przeciwnicy przestaną się pojawiać.

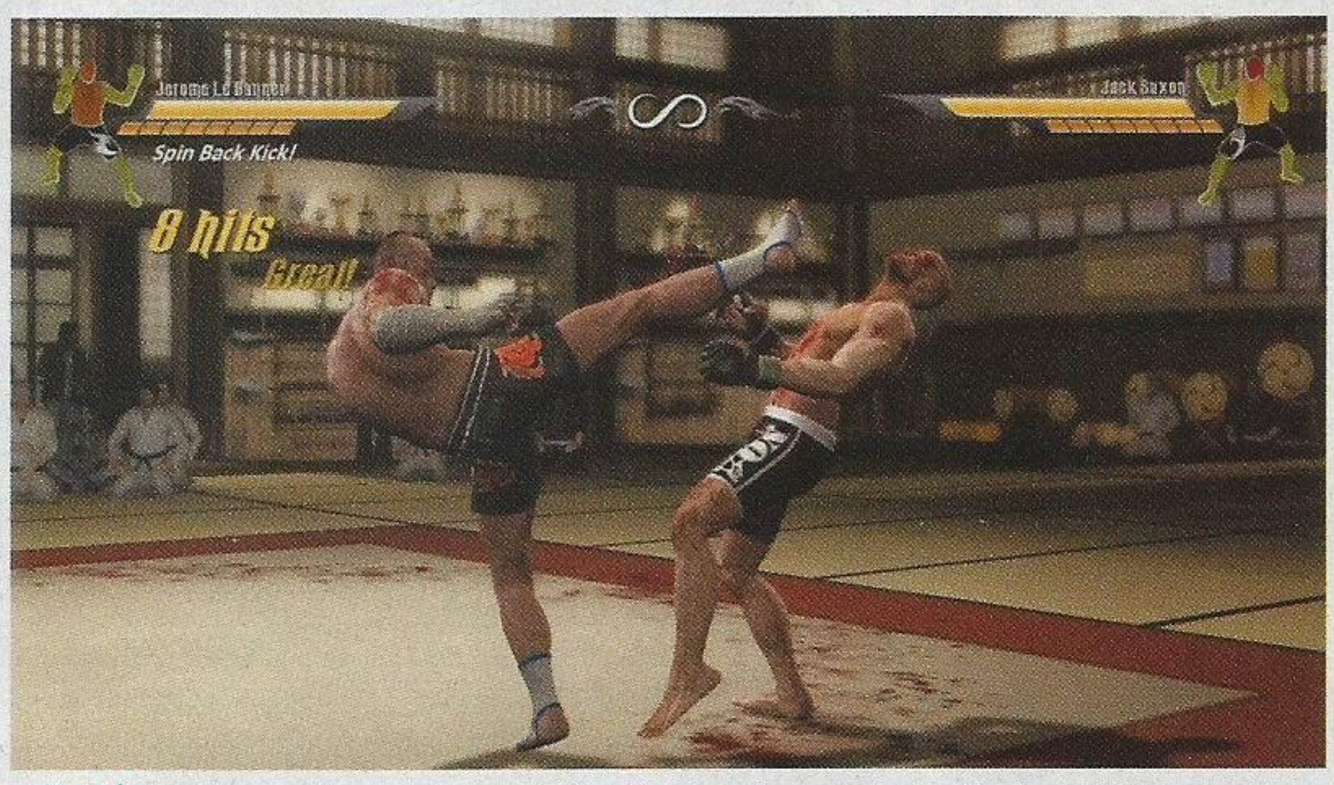
Podobno grę stworzyli twórcy legendarnego UFC na Dreamcasta

Supremacy MMA

Konsola PS3/X360 **Producent** KUNG FU FACTORY **Wydawca** 505 GAMES
Premiera JUŻ JEST **Liczba Graczy** 1-2 (2) **Dozwolone od** 18 LAT







NIEDORÓBKA **Sporo w tej grze niedoskonałości, eufemistycznie rzecz ujmując. Kolejną jest dziurawy system trudności, w którym często wystarcza znaleźć słabość przeciwnika i eksploatować ją aż do nokautu.**

SZTUKI DWIE

Wśród licznych a identycznych trybów gry w Supremacy MMA (pojedyncza walka, turnieje, online, tryb fabularny) znajduje się jeden rodzynek, zwany Femme Fatales. Jak tytuł może sugerować, walczy się tam paniami, choć w moim osobistym mniemaniu dwie umięśnione samice okładające się pięściami są mało kobiece. I nie pomaga nawet fakt, że są w klatce. Ale co kto lubi. Tryb mógłby być bardzo ciekawy, bo już pierwsza walka pokazuje, że dziewczyny ruszają się żwawo i walki w ich wykonaniu są bardzo dynamiczne (choć przy tym systemie szybko stają się równie chaotyczne). Dlaczego więc Femme Fatales zawodzą? Otóż kobiety w grze są całe dwie i w trybie tym, nawiasem mówiąc okraszonym żenującą fabułą, walczą przeciwko sobie. Tylko i wyłącznie. I z nikim innym. Wiecie, co myśleli sobie autorzy tego pomysłu? Ja nie mam pojęcia. Pokazuje to tylko biedotę tej gry, już lepiej całość by się prezentowała bez tego dodatku.

Zaczynam podejrzewać jednak, że tych „twórców UFC" w Kung Fu Factory jest zaledwie dwóch, w tym jeden w tamtej grze zaprojektował menu, a drugi był na chorobowym. Zwyczajnie w Supremacy MMA nie widać tego dopracowania i dbałości o detale. W ogóle w Supremacy niewiele widać pozytywów, choć większość wad wychodzi dopiero po kilku walkach.

Historie, które nikogo

Marketingowcy z 505 Games całkiem sprytnie sobie to wykoncypowali. Weźmiemy modny motyw walk w klatkach, realistyczną oprawę i naturalistyczną brutalność, ale przyprawimy to charakterem salonowych, rozrywkowych bijatyk. Innymi słowy: niech Supremacy wygląda jak symulacja, ale niech będzie przystępna, jak gra dla mas. Plan jednak wziął w łeb...

Od początku jednak. Pierwszy znak, że z grą Kung Fu Factory jest coś nie tak, to brak prawdziwych wojowników. Jej twarzą wprawdzie został Jens Pulver, były mistrz ligi UFC w wadze lekkiej, ale grywalne postacie to wymysły wyobraźni twórców. Wymysły odrobinę przekolorowane, należałoby dodać. Mamy tutaj rosyjskiego zapaśnika, hamburgerowego wrestlera, japońskiego karatekę, afroamerykańskiego kickboksera z narkotykową przeszłością i paru innych. Każdym z nich można przejść niedługi tryb fabularny, który wprowadzi gracza w sekrety skomplikowanego losu bohatera. Niestety, gra czyni to (tzn. wprowadza w sekrety) za pomocą stylowych obrazków okraszonych najgorszym voice-actingiem, jaki słyszałem w tym roku. Lektorzy czytają swoje kwestie beznamiętnie i w pośpiechu, jakby uciekał im pociąg albo atakowała biegunka.

Widzisz jak boli?

W Supremacy MMA na pewno zobaczycie. To chyba jedyna rzecz, która naprawdę udała się autorom. Walka przynajmniej z początku jest satysfakcjonująca, ponieważ naprawdę czuć moc zadawanych ciosów. Czuć i widać, gdyż krew tryska żwawo, a na ciałach wojowników pojawiają się rany, otarcia i krwiaki. Można naprawdę się skrzywić, gdy przeciwnik założy graczowi szczególnie sugestywną dźwignię.

System walki i sterowanie nie są przesadnie zawiłe. Jeden przycisk na kopniaki, jeden na piąchy, parowanie ciosów, sprowadzanie do parteru, i podstawy już znacie. Poszczególne przyciski połączcie z klawiszami kierunkowymi, a uzyskacie bardziej zaawansowane ataki i combosy. Ponadto są jeszcze sidestepy, taunty, bardzo mocne ataki oraz... zastrzyk adrenaliny. Po wciśnięciu jednocześnie obu spustów, wojownik przechodzi w stan zwiększonej siły i prędkości, co pozwala czasami przechylić na swoją korzyść szalę zwycięstwa.

W założeniach ten system miał sprawić, że każdy będzie mógł cieszyć się efektowną walką. W praktyce gra jednak wymaga czytania w myślach i niesamowitego refleksu. Wszystko rozbija się o to, jak ogromne znaczenie ma parowanie ciosów i wyrywanie się z chwytów. By przeprowadzić jedną z tych akcji, trzeba w odpowiednim momencie wdusić właściwy przycisk (najczęściej B/kółko). Jednak okno czasowe, w trakcie którego należy to uczynić, jest niezwykle wąskie. I albo mi się wydaje, albo i tak nie zawsze to działa. W rezultacie skończyło się na tym, że wciskałem przycisk jak oszalały, licząc, że za którymś razem gra w końcu załapie, co chcę zrobić. Niemożność skutecznego i planowanego przerwania ataku przeciwnika skutkuje tym, że możliwe są wiązanki liczące sobie kilkadziesiąt ciosów, co nie powinno mieć miejsca w dobrze zaprojektowanej bijatyce. Oczywiście, czasami może działać to na korzyść gracza, na przykład podczas potyczek w sieci, nie zmienia jednak to faktu, iż jest to ewidentna niedoróbka.

Przewaga minusów

SMMA jest przez chwilę interesujące, choćby z uwagi na różne style walki, którymi posługują się wojownicy. Jest karate, muay thai, boks, kickboxing, wrestling, judo i jeszcze kilka. I rzeczywiście każdą postacią walczy się odrobinę inaczej. Jednak efekt nowości szybko mija. Zaczyna wkurzać skacząca animacja, która jeszcze bardziej utrudnia wyczucie momentu do zadania lub sparowania ciosu. Irytują przydługie czasy doładowywania z ciągle tą samą muzyką. Zresztą ścieżka dźwiękowa jest słaba; wsadzono zwykłą łupaninę. Może ktoś gustuje w takich klimatach, ale ja po trzech walkach miewałem już dość i chciałem wyłączyć tak dźwięk, jak i samą grę. //**Kaxi**

POCZEKAM NA UFC UNDISPUTED 3

GULASH: MMA to dość trudny temat na konsolach; jedyny sukces finansowy ma THQ z ich serią UFC, której starają się nie rozdrabniać. Takie EA na przykład poległo ze swoją ubiegłoroczną propozycją, która jest i tak dwa razy lepsza niż gra 505 Games, a przy tym powinna być do wyrwania za grosze. Ja poczekam na nowy tytuł THQ . **5/10**

OCENA **4.9/10**

Grafika 5/10 **Dźwięk** 4/10 **Miód** 5/10 **Design** 4/10

NIE TAKA PRZYSTĘPNA, JAKBY CHCIAŁ DZIAŁ MARKETINGU

+ Brutalność, krew, miks stylów walki
– Chrupiąca animacja, sterowanie, doczytywanie, lektorzy

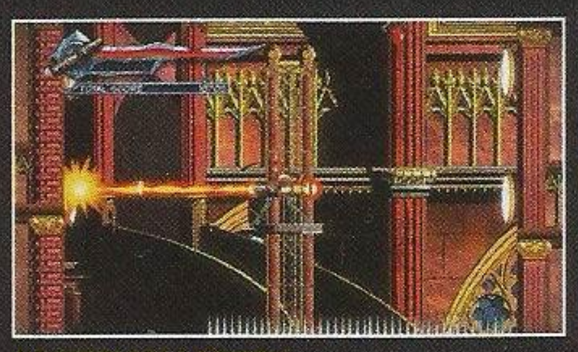
Bez nazistów, za to wciąż w fontannach krwi

BloodRayne Betrayal

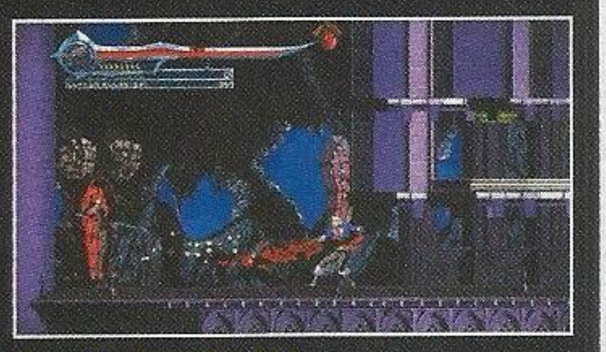
Konsola PS3(PSN)/X360(XBLA) **Producent** WAY FORWARD **Wydawca** MAJESCO **Premiera** JUŻ JEST **Liczba Graczy** 1 **Dozwolone od** 16 LAT

Pierwszy poziom Betrayal zauroczył mnie, jak spojrzenie wampira z serialu True Blood. Zakochałem się w animacjach Rayne, która śmiga po ekranie tak szybko, że nie spadnie na nią choćby jedna kropla krwi z rozczłonkowywanych ciał wrogów. Rurouni Kenshin byłby z niej dumny, bo dziewczyna potrafi zaklinać krwawy deszcz. Zachwycił mnie także mroczny klimat i komiksowa oprawa Betrayal. Przynajmniej do drugiego poziomu, w którym musiałem stanąć do walki z żabkami i komarami.

Autorzy BloodRayne zaadaptowali to, co najlepsze z poprzednich części serii, czyli bohaterkę oraz jej długie ostrza i poświęcili grafikę 3D na rzecz staroszkolnego 2D. W pracy wzorowali się na serii Castlevania, co widać na przykładzie projektów gotyckich miejscówek i zabójczych pułapek. I choć gra nie jest tak trudna jak dzieła Konami, to i tak krew się we mnie gotowała, gdy musiałem po kilkanaście razy powtarzać niektóre fragmenty poziomów. Walki są tutaj bardzo wymagające, punkty zapisu równie rzadkie jak dziewice w telewizyjnym show Jersey Shore, a piły i kolce tylko czekają na nierozważny ruch gracza. Na szczęście Rayne ma w palecie ruchów kombinacje, których nie powstydziłby się Hayabusa. Korzysta z ostrzy, pistoletów i wygina seksowne ciało w akrobatycznych skokach oraz unikach. I pije krew, by na nowo zapełnić pasek zdrowia.



BRIMSTONE SOCIETY **Sprzymierzają się z Rayne, ale fabuła została tu potraktowana po macoszemu. Zabrakło mi spisków nazistowskich wampirów, które były ozdobą poprzednich części.**



PRAWIE JAK W SZKOLE **Gra nieustannie ocenia wszystkie działania gracza. Od czasu Devil May Cry wiadomo, że im szybciej i efektowniej, tym więcej punktów w ocenie końcowej.**

Potrafi też zatruć przeciwników i zamienić ich w żywe bomby, wywołując reakcją łańcuchową i rozrywając kilku wrogów równocześnie. Problem w tym, że część z nich ciężko trafić, bo wyobraźcie sobie, że atakujecie kosą komara. Poza najróżniejszymi odmianami wampirów, dziewczyna musi też radzić sobie z żabkami, żelkami, glutami i zmutowanymi fokami. Nie raz przyjdzie jej stępić ostrza na mechanicznych dziwactwach. Tak, Giant Enemy Crab powraca!

Betrayal wygląda i brzmi świetnie. Posoka nieustannie zalewa ekran i ciężko oderwać się od przygód Rayne, choć z ciężkim bólem żołądka przełknąłem projekty maszkar, które wyczarowała ekipa Way Forward. Zabawa zaczyna się bardzo stylowo, ale szybko zamienia się w kiczowate przedstawienie cyrkowe. Mimo to warto zagrać. Gra wystarcza na kilka wieczorów, można podbijać osiągnięcia w rankingach i szukać sekretów. Moim zdaniem The Dishwasher: Vampire Smile to nadal najlepsza rzeźnia w cyfrowej dystrybucji, ale w Betrayal znajdziecie więcej elementów platformowych (Castlevania się kłania). Jestem przekonany, że fani BloodRayne będą zadowoleni z jej krwawego powrotu. //**Fax**

OCENA 7.9/10

Grafika 8/10 Dźwięk 8/10 Miód 8/10 Design 6/10

UDANY POWRÓT WAMPIRZYCY

+ Stylowa rzeźnia w pięknej oprawie
+ Zmutowane żabki i przerośnięte komary

Prawie jak Diablo. Prawie...

Crimson Alliance

Konsola X360(XBLA) **Producent** CERTAIN AFFINITY **Wydawca** MICROSOFT **Premiera** JUŻ JEST **Liczba Graczy** 1-4 (4) **Dozwolone od** 16 LAT

Jeżeli kupiliście wszystkie gry w ramach akcji Summer of Arcade, to hack'n'slash Crimson Alliance otrzymacie za darmo. W przeciwnym wypadku będziecie musieli wyłożyć 800 lub 1200 MSP. W pełnej cenie otrzymacie trójkę bohaterów, a za mniejsze pieniądze możecie wykupić tylko jednego z nich.

To ciekawy eksperyment, choć mam wrażenie, że większość graczy wybierze tańsze rozwiązanie. To nie kultowe Diablo, które fani kończyli wszystkimi postaciami. Różnice między bohaterami są bardzo subtelne; mag atakuje z dystansu, najemnik z bliska, a złodziejka łączy oba style walki. Czarodziej nie przeżyje sekundy bez teleportacji, bo w bezpośrednim starciu nie ma szans. Z kolei osiłek jest powolny, ale potężny, a dziewczyna słaba, co nadrabia szybkością ataków. Nie ma tu wielkiej filozofii i lepiej chwilę się zastanowić, niż przepłacać. Tym bardziej, że gra burzy filary gatunku.

Automatyczne podpowiedzi

Bohaterowie nie zdobywają klasycznych punktów doświadczenia, lecz kupują bądź znajdują uzbrojenie zwiększające statystyki. Przedmiotów nie znajdziecie w pierwszej lepszej skrzyni, nie liczcie też na łup po pokonaniu szeregowego giermka czy miniona. Po prostu zbieractwo nie ma tu wielkiego znaczenia. Poza tym kiepsko rozwiązano zarządzanie ekwipunkiem i zamiast cieszyć się z nowego miecza zastanawiałem się, jak przypisać go pod właściwy atak. Pod tym względem produkcja Certain Affinity nie ma szans z Torchlight, ale nadrabia swoje wady w kooperacji. Ta gra została stworzona z myślą o współpracy drużyny składającej się z maksymalnie czterech graczy – bawić można się lokalnie oraz w sieci. Zaklęcia i ciosy specjalne tworzą kombinacje i nabierają sensu dopiero w tracie rozgrywki ze znajomymi.

SEKSOWNA WARIATKA **Niszczy świat i tylko zgrana drużyna może ją powstrzymać. Nie jest to pierwszoligowa fabuła, ale wystarczy, by zmotywować graczy.**

Najemnik blokuje wrogów i chroni drugą linię, magowie spowalniają albo zamrażają nieprzyjaciół, a złodziejka w okamgnieniu potrafi ich oszołomić. I tutaj pojawia się problem z wyborem postaci za 800 MSP, bo ciężko skompletować różnorodną drużynę. Ja trafiałem przede wszystkim na mięśniaków.

Miejscówki w Crimson Alliance nie są generowane losowo, dzięki czemu gra wygląda doskonale. Poziomy są różnorodne i choć zwiedzałem kopalnie, podziemia i grobowce, to sporo czasu biegałem też po otwartych miasteczkach i zamkach. Naturalnie świat został opanowany przez siły zła, także nie spodziewajcie się gdziekolwiek ciepłego przywitania. I dobrze, bo inaczej czterech graczy szybko przebiłoby się przez wszystkie poziomy, a tak potrzeba na to około 7-10 godzin. Jeśli macie drużynę, to inwestujcie, bo to szybka, kooperacyjna sieczka, a nie samotna wyprawa dla fanów kolekcjonowania ekwipunku. //**Fax**

OCENA 6.7/10

Grafika 8/10 Dźwięk 7/10 Miód 6/10 Design 7/10

DWA NAGIE MIECZE TO MAŁO, DAJCIE CZ

+ Drużynowe batalie na wysokim poziomie
− Samotny gracz będzie się tutaj nudził

LINIOWOŚĆ POZIOMÓW **Nie pozwoli Wam się zgubić. Warto zaglądać w kąty w poszukiwaniu sekretów.**

Zgniły ten zombiak, ale to chyba dobrze?

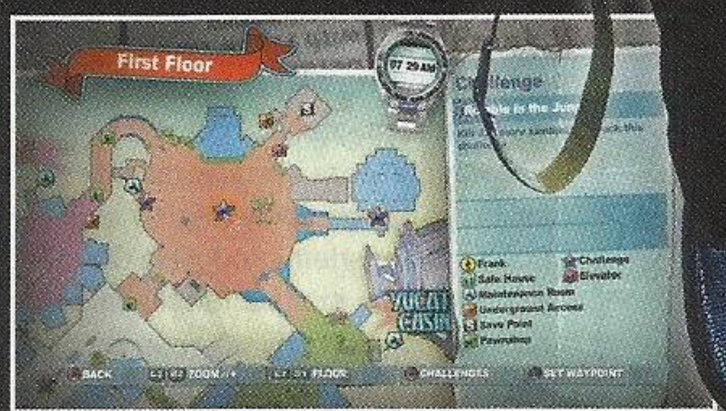
Dead Rising 2 Off The Record

Konsola PS3/X360 Producent CAPCOM VANCOUVER Wydawca CAPCOM
Premiera 14 PAŹDZIERNIKA Liczba Graczy 1 (2) Dozwolone od 18 LAT

Miesiąc temu Fax srogo marudził na Off the Record w zapowiedzi, ale mam nadzieję, że nie zraził Was do tej gry. Zgoda, to w dużym stopniu powtórka z rozrywki; miejsce akcji jest to samo (z drobną modyfikacją), co w Dead Rising 2, wydanym w ubiegłym roku. Znów ratujemy tych samych pozostałych przy życiu, a rozgrywka nie nabrała większego tempa. Tylko, co z tego? Hideo Kojima też niegdyś dostarczał „ulepszone" MGSy w postaci Integral, Substance i Subsistence, po około roku od premiery oryginalnych wersji. Czy komuś to przeszkadzało? Czemu zatem miałbym potępiać Capcom za to samo? Tym bardziej, że Off the Record to coś więcej niż wersja reżyserska.

Powiedz „mózg" <pstryk>

Bohaterem Dead Rising 2 był motocyklista Chuck Greene, walczący o zdrowie córki Katey. W Off the Record zastąpił go Frank West, znany z pierwszej części. Znany posiadaczom Xboksów 360 oraz Wii, bo „jedynka" nigdy nie wyszła na PlayStation 3. Jeśli graliście tylko na PS3, to faktycznie, ciężko będzie Was przekonać do zakupu, bo nie ma wśród Was fanów Franka. A wśród posiadaczy konsol Microsoftu jest ich sporo i podejrzewam, że to ukłon głównie w ich stronę. Chuck jeździł na motorze, a Frank jest reporterem i pstryka fotki. Ma to przełożenie na rozgrywkę. Zdjęcia trzeba robić przede wszystkim dla punktów doświadczenia (tutaj zwane PP), tyle że coś musi się na nich dziać. Dzieje się, gdy na bezbronnego rzuca się horda zombiaków, ale spróbujcie dobrze się ustawić, zrobić zoom i jeszcze wyczekać na najbardziej drastyczny moment, kiedy dookoła tłoczą się wygłodniałe zgniłki. Ciekawi mnie, czy tak łatwo pójdzie Wam zrobienie zdjęcia polującemu na Franka tygrysowi, szalejącemu w kasynie wśród trupków i automatów. Fotografowanie zombiaków to nie lada wyzwanie, zapewniające zastrzyk adrenaliny i dające sporo satysfakcji.



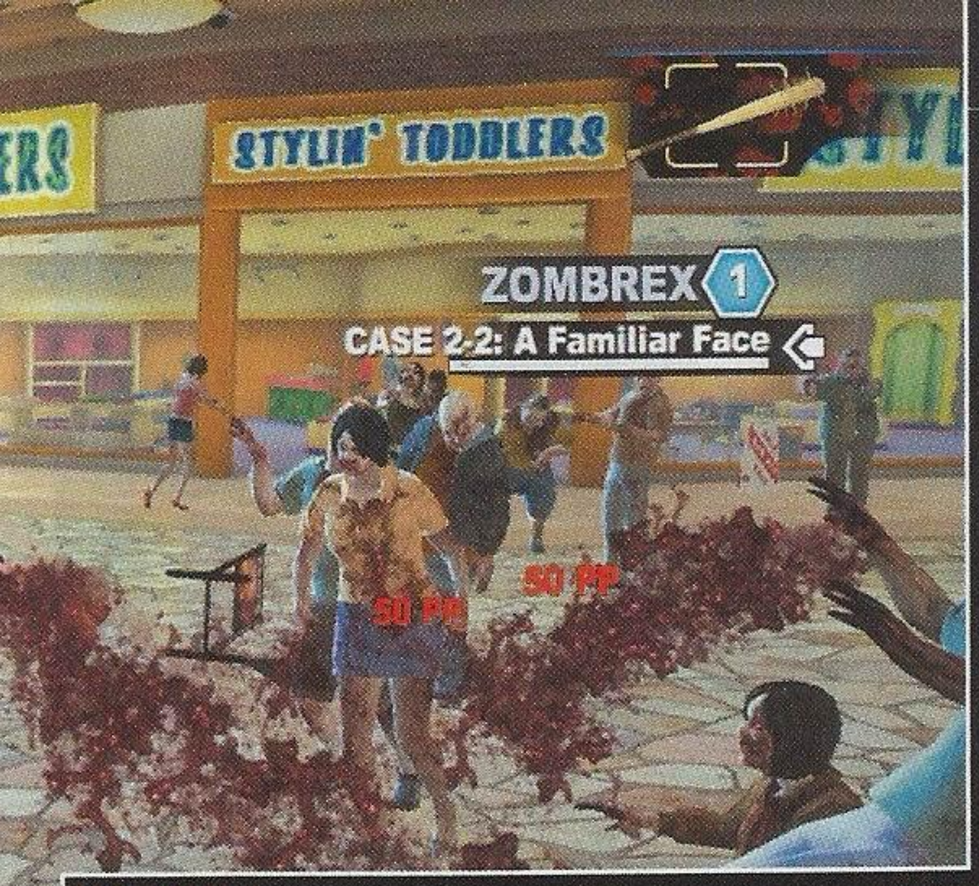
TA FOTKA TO LIPA **Co innego zdjęcie zrobione tuż po wystrzeleniu z łuku wybuchającej strzały! Na mapie zaznaczone są ikonki wyzwań. Żeby się ich podjąć, należy ubić określoną liczbę zombie. Np. 3 tysiące!**

TEN CHUCK? **W grze znajdziecie easter eggi dotyczące DR2. Plakaty Chucka zalepione plakatami Westa, plecak Katey w zakrwawionym pokoju („kto zabiera dziecko w takie miejsce?") i... No właśnie, czy to Chuck? Gwarantuję, padniecie ze śmiechu!**

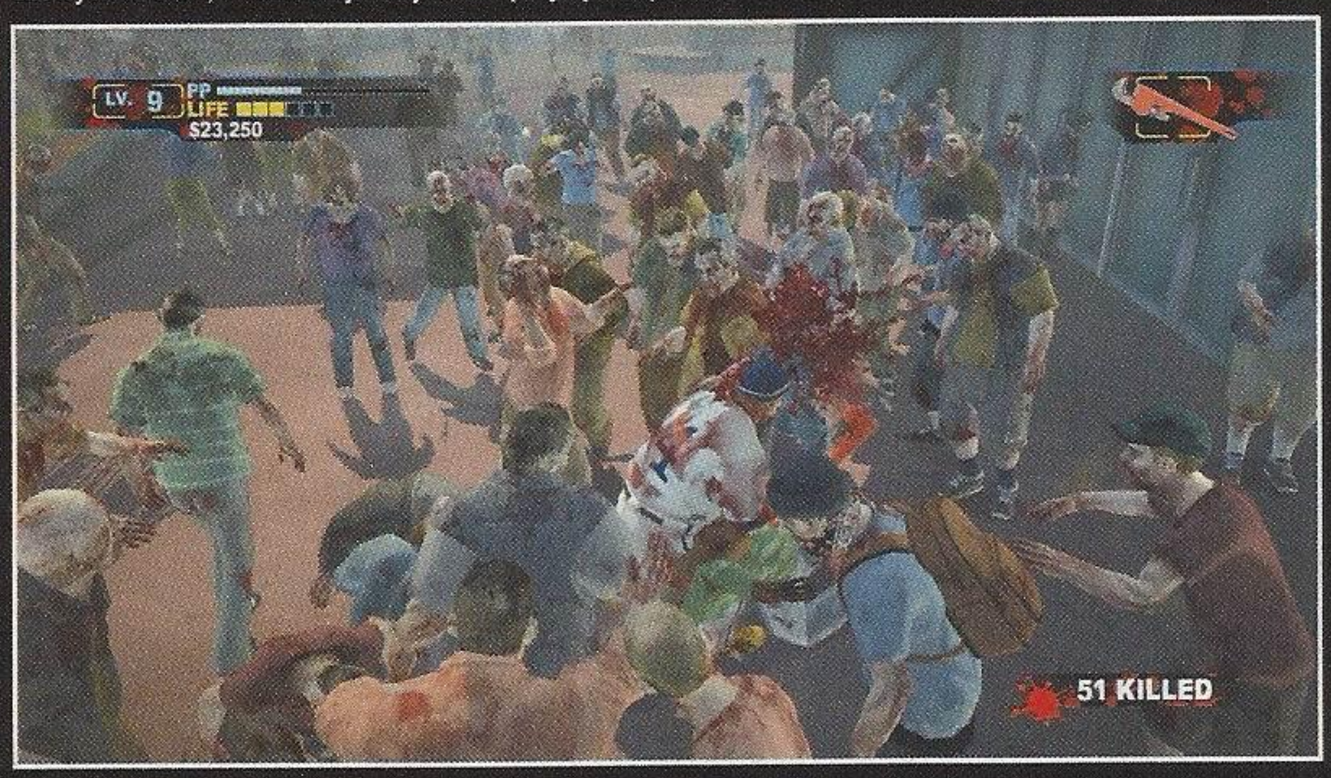
PP są niezbędne do podnoszenia poziomu doświadczenia bohatera. Im wyższy, tym Frank może przyjąć więcej ciosów (zamiast paska zdrowia są kwadraty, w stylu serduszek z Zeldy), a także jest w stanie nosić przy sobie więcej przedmiotów. Dlaczego to takie ważne? Developer nie grzebał przy zasadach rozgrywki i pozostawił ten element po staremu, czyli można mieć przy sobie tylko kilka przedmiotów, nieistotne czy to paczka chipsów, piwo w butelce, czy młot dwuręczny. Wiadomo – żarcie i picie potrzebne jest do leczenia (uzupełniania wspomnianych kwadratów), a reszta służy jako broń. W sytuacji, gdy cały czas biega się po miejscówkach gęsto wypełnionych zombiakami, warto mieć przy sobie i broń, i coś, by szybko się uleczyć.

Naturalnie nie tylko pstrykając fotki można zdobyć PP. Akcja toczy się w miejscu zwanym Fortune City – to nie miasto, a kompleks budynków, wśród których znajdują się hotele, kina, kasyna itp. Gdzieś tam znajdują się ludzie, których jakimś cudem nie dorwały zombiaki. Ratowanie ich nie jest obowiązkowe, ale gra wypłaca punkty zarówno za dotarcie do nich, jak i za bezpieczne odeskortowanie ich w bezpieczne miejsce (Safe House). Łatwiej powiedzieć, niż zrobić. Niewiele pomaga wręczenie nieszczęśnikom broni, bo w walce z tłumem zombiaków i tak stoją na straconej pozycji. Gdy truposze ich dorwą, trzeba nadejść z pomocą, a to zawsze jest niebezpieczne, bo bardzo łatwo przypadkiem uderzyć ocalałego. Kilka ciosów wytrzymują, ale w końcu puszczają im nerwy i atakują Franka. Nie obraziłbym się gdyby dodano opcję wyłączenia „friendly fire". Mile widziana byłaby zwłaszcza, gdy trzeba bronić powolniaków, których nawet zombie wyprzedziłyby na setkę (np. skacowaną, wymiotującą tancerkę).

Piaskownica z zombiakami



PO STAREMU Jest tu wszystko, czego oczekujecie po grze z serii Dead Rising – ubieranie się w głupie stroje, walka za pomocą dildosów i pluszowych misiów, a także trzy doby zanim przybędzie pomoc.



WARIACI West ma doświadczenie w walce z wariatami, ale ubijanie tygrysa? Kto to wymyślił? A poniżej pierwsze wyzwanie w trybie Sandbox – zabijanie zombiaków na czas. Krew tryska na ubranie, ale magicznie z niego znika.

Producent nie ograniczył się do podmianki Chucka na Franka. Zmieniono fabułę gry i zmodyfikowano questy. Nie ma tu walki na motorach, jak w Dead Rising 2, ani pościgu w tunelach za odjeżdżającą kolejką. Dzięki tym zmianom, choć przemierzałem znajome miejscówki, nie towarzyszyło mi uczucie deja vu. Oczywiście, nie są one aż tak duże, by można było mówić o całkowicie nowej grze. Walki z niektórymi szaleńcami są identyczne, jak poprzednio. Grafika nie poszła do przodu, a wręcz zestarzała się; użyto tych samych materiałów, tych samych modeli postaci, ich animacji i tekstur, i niestety tak sobie przeszły próbę czasu – tylko spójrzcie na screeny. Da się na to patrzeć, ale do pierwszej ligi dużo brakuje. Nie czułem też, żeby truposzy kręciło się więcej po Fortune City niż w „dwójce", ale oczywiście nie potrafię ich policzyć – da się pomiędzy nimi swobodnie przemykać, ale też próżno szukać pustych korytarzy. Ciągle czekam aż będzie ich tak dużo, jak na słynnym zwiastunie pierwszej części. Animacja wciąż chrupie, a czas dogrywania danych niby skrócono, ale w dalszym ciągu loadingi są irytujące.

Energia zespołu poszła w dokładanie pomysłowych broni, które można zmontować, łącząc różne przedmioty. Maska kosmity strzelająca laserem z oczu? Kim są ludzie wymyślający takie rzeczy? Nie wiem, ale cieszę się, że robią gry. Choć ja i tak najczęściej korzystam z mieczy, które można znaleźć przy wejściu do kasyna. Przepoławianie zombiaków nigdy się nie nudzi.

W ogóle masakrowanie zgniłków nigdy się nudzi, dlatego powstał tryb Sandbox. Nie ma limitu czasowego, jak w trybie fabularnym. Tu zombiaki morduje się do znudzenia, najlepiej w kooperacji online z drugim graczem. Patent o tyle fajny, że można korzystać z save'a z trybu story – wtedy do walki nie staje świeżak Frank, tylko odpowiednio dopakowany i ubrany. Jeszcze lepiej – zaliczenie rozmaitych zadań (zabij x zombie na czas, zdobądź y PP) jest nagradzane bonusami (kasa, przedmioty), które z kolei przenoszą się do fabularnego singla. Jest zatem powód, żeby bawić się obydwoma trybami. Tylko niech Was nie zaskoczy fakt, że w Sandboksie ocalali nie mają ochoty, żeby im pomagać, tylko z niewiadomych powodów rzucają się na Franka. Nie pozostaje nic innego, jak lać ich po gębach. Z początku Frank zna tylko kilka ciosów, ale później uczy się kopać leżących i stosuje kilka chwytów rodem z wrestlingowych ringów. Tyle że wrestlerzy nie rzucają swoich przeciwników na glebę tak, że pękają im czaszki, a jucha zalewa im ubrania. West się nie patyczkuje.

Masakrowanie zgniłków nigdy się nudzi, dlatego powstał tryb Sandbox. Nie ma limitu czasowego, jak w trybie fabularnym. Tu zombiaki morduje się do znudzenia

Zombiaka zabiję tanio

Sandbox ma zastąpić multiplayerowe tryby Terror is Reality. Dlaczego wyleciały? Wystarczyłoby dorzucić gotowy kod, żeby mogli ze sobą grać posiadacze Dead Rising 2 oraz Off the Record. Skoro tak się nie stało, wnioskuję, że serwery świecą pustkami. A skoro nie ma chętnych do zabawy w sieci, inwestycja w implementację i testy trybów online byłaby marnowaniem pieniędzy. Pojawiło się słowo „pieniądze", więc czas odpowiedzieć, czy OTR jest wyciąganiem kasy od fanów. Odpowiedź brzmi: Nie. To taki komiksowy „what if", czyli nie należy do tzw. kanonu, więc nie grając, niewiele stracicie. Nie ma przymusu kupowania, a jeśli czujecie, że musicie, to wydawca zachował się fair i proponuje grę w niższej cenie. Widziałem nówkę w ofercie polskich sklepów za 149zł. Poza tym nikt nie ukrywa, że to recykling, więc jak dla mnie szafa gra. //**Mielu**

KRYZYS JEST, TRZEBA DOROBIĆ

GULASH: Zawsze podobała mi się ta seria głównie ze względu na jej jajcarskość – w końcu na konsolach dominują poważne rzeźnie, z przerażającymi zombiakami. Niemniej muszę pokręcić nosem na politykę Capcom; ostatnio dostajemy po kilka wersji tej samej gry, wzbogaconej o nowe tryby, postacie czy inne bonusy, które mogłyby ukazać się za znacznie niższą cenę w formie DLC. No i grafika w Dead Rising 2 zestarzała się strasznie, to naprawdę brzydka gra. **6/10**

OBCE CIAŁO

Robienie broni to pozostałość po DR2. Chuck jako motocyklista i mechanik, miał być złotą rączką. A czemu Frank potrafi sobie zrobić broń? Bo tak. Tak samo wygląda sprawa z lekiem, który Chuck musiał podawać córce. Trzeba było go zdobyć (znaleźć, kupić), a później wrócić do Safe House i podać go o określonej porze. W przypadku Franka wystarczy, że ma Zombrex przy sobie. Gra powiadamia, kiedy mamy wcisnąć lewo na krzyżaku, by West zaaplikował sobie dawkę. Nie trzeba już często zerkać na zegarek. W DR2 grało się w ciągłym stresie, a tu – zero napięcia.

OCENA 7.2/10

Grafika 6/10 Dźwięk 6/10 Miód 8/10 Design 7/10

A MOŻE BY TAK DEAD RISING MMO?

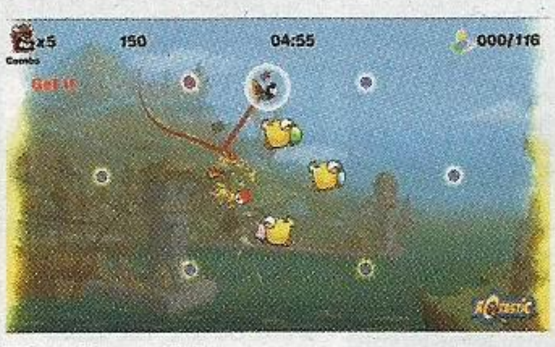
- Sandbox miesza się z fabułą, Frank, nowe bronie i kilka easter eggów
- Grafika zdążyła zgnić przez rok, no i to jednak powtórka z rozrywki

Radiant Silvergun

Konsola X360(XBLA) Producent TREASURE Premiera JUŻ JEST Liczba Graczy 1-2 (2) Dozwolone od 7 LAT

Na Xbox Live Arcade zagościł kolejny przedstawiciel gatunku, który nie bez przyczyny został ochrzczony jako „Bullet Hell". Będziecie tu ginąć równie często jak w Dark Souls, ale na szczęście nie zbankrutujecie, wrzucając dziesiątki żetonów przedłużających rozgrywkę. Radiant Silvergun to protoplasta jednej z najlepszych strzelanin, jakie kiedykolwiek zagościły na konsolach. Jeżeli Ikaruga podbiła Wasze serca, to musicie siąść za sterami małych, ale potężnych stateczków i przebić się przez kilka kosmicznych poziomów. Nie będzie to łatwe zadanie. Początkowo miałem problemy z przeżyciem pierwszych pięciu minut. I wzorem wspomnianego we wstępie Dark Souls pojedynkowałem się z własnymi słabościami, by zawalczyć o każdą kolejną minutę. To gra dla osób, które kochają wyzwania i nie przeszkadza im słabiutka oprawa graficzna. Kolejny raz pożałowano pieniędzy na porządny remake i gramy jedynie w paskudnym 4:3. Jeżeli kupujecie gry w myśl zasady, że „grafika nie ma znaczenia", to możecie przymierzyć się do Radiant Silvergun. Ja, choć cierpiałem po stracie każdego „życia", bawiłem się dobrze. Wrogowie wylatują ze wszystkich stron ekranu, nie ma mowy o sekundzie relaksu, a laserów, tarcz i rakiet jest tak dużo, że bawiłem się nimi jak dziecko. Bronie można ulepszać, co także wyróżnia RS na tle podobnych gier. Doliczcie do tego tryb kooperacji dla dwóch graczy i już wiecie, że to pozycja obowiązkowa. I tylko zawyżona cena (1200 MSP) przeszkadza mi w wystawieniu wyższej oceny. //**Fax**

7.8/10



Rotastic

Konsola PS3(PSN)/X360(XBLA) Producent DANCING DOTS Premiera JUŻ JEST Liczba Graczy 1 (4) Dozwolone od 12 LAT

Angry Birds podbiło świat banalnym pomysłem i komiksową oprawą graficzną. Nic dziwnego, że producenci wystrzeliwują jak z procy równie kolorowe i proste tytuły, próbując podpiąć się pod sukces gry Rovio. W ten schemat wpisuje się również Rotastic. Prosta, kolorowa i radosna grafika przypomina Angry Birds, a mechanizmy rozgrywki zbudowano w oparciu o jeden pomysł. Bohaterowie korzystają tu z „linki z kotwiczką", jak robaki w serii Worms lub bohater Bionic Commando. I tak huśtają się po kilkudziesięciu poziomach, zbierając kryształki, unikając wymyślnych pułapek i przeskakują z jednego haczyka na drugi. Zabawa wciąga, a poziom trudności rośnie na tyle wolno, że nikogo nie odrzuci po pierwszej godzinie, ale w trakcie kolejnych trzeba zdrowo się nagimnastykować. Pojawiają się upierdliwi przeciwnicy, a przemieszczanie się po planszach w ten sposób, by otrzymywać bonusy za zbieranie kryształów w określonym kolorze, nie należy do prostych zadań.
Nie bez przyczyny nawiązałem na początku recenzji do Angry Birds, bo uważam, że Rotastic powinien być sprzedawany na urządzeniach mobilnych lub w bardzo dobrej cenie na XBLA i PSN. To mimo wszystko zbyt banalna zabawka, by wydawać na nią kilkadziesiąt, a nie kilka złotych. Gra broni się kooperacją i współzawodnictwem dla maksymalnie czterech graczy, ale poczekajcie na przecenę, bo w tym momencie jest za droga. //**Fax**

5.9/10

Red Bull X Fighters World Tour

Konsola X360(XBLA) Producent XENDEX Premiera JUŻ JEST Liczba Graczy 1 Dozwolone od 3 LAT

Kaskaderskie popisy, którymi zachwycają imprezy organizowane przez Red Bull wzbudzają ogromne emocje na całym świecie, ale to bardzo słaby materiał na grę. Czy może być cokolwiek fajnego w samym tylko wykonywaniu akrobatycznych figur w powietrzu?

W tym numerze znajdziecie moją rozmowę z Tate Interactive, którzy pracują nad motocyklowym Urban Trials na PlayStation Vita. Ich gra zapowiada się bardzo obiecująco i dlatego w ramach rozgrzewki uruchomiłem Red Bull X Fighters World Tour. I bardzo szybko musiałem sprawdzić, czy na pewno pobrałem pełną wersję, czy tylko demonstracyjną. Gra jest krótka i bardzo ograniczona. Zawodów, tras, maszyn i trików jest jak na lekarstwo i wszelkie nowości kończą się w okamgnieniu. Nie mogę napisać, że zdobywanie punktów stanowiło dla mnie wyzwanie, tak jak to miało miejsce w Trials HD. To bardziej reklama cyklu imprez Red Bull i choć wykonana bardzo solidnie, powinna być sprzedawana w dobrej cenie na platformach przenośnych i smartfonach. Motocyklowe wyczyny doskonale nadawałyby się na pięciominutową przerwę w toalecie. Wydawanie 800 MSP na Red Bull X Fighters World Tour jest równie rozsądne, jak wsiadanie na motocykl bez kasku na głowie. //**Fax**

3.9/10

NHL 12

Konsola PS3/X360 Producent EA SPORTS Wydawca ELECTRONIC ARTS Premiera JUŻ JEST Liczba Graczy 1-6 (10) Dozwolone od 3 LAT

Szkoda, że poza piłką nożną i siatkówką w naszym kraju tak niewiele osób interesuje się innymi dyscyplinami sportu – jak choćby hokejem czy koszykówką. Oczywiście nie jest tak, że te dyscypliny nie mają w ogóle fanów, ale porównania do piłki nożnej po prostu nie ma. W USA na mecze hokeja, kosza i bejzbola przychodzą całe rodziny. Nie wspominam nawet o futbolu amerykańskim.

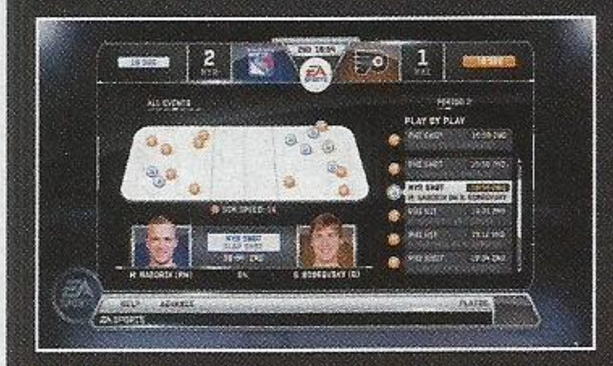
Seria NHL od EA niepodzielnie króluje od lat i nie zapowiada się na to, żeby miała zostać zdetronizowana. NHL 12 po raz kolejny wprowadza koszyk zmian, dokłada sporo nowych trybów i fani hokeja będą mieli co robić przez kolejne miesiące. Na przykład EA podpatrzyło pomysł 2K Sports z ubiegłorocznej edycji NBA i wkomponowało do gry nowy tryb legend, w którym czeka dziewięciu kultowych hokeistów – można na przykład odblokować Wayne'a Gretzky'ego i sprawdzić, jak poradziłby sobie podczas dzisiejszych zmagań. Szkoda jednak, że nie można odtworzyć klasycznych pojedynków z kariery tych zawodników. Powracają tryby Be a Pro oraz Be a GM, czyli odpowiednik menedżera z Fify. Fani z pewnością ucieszą się z wpakowanego za darmo Ultimate Team, czyli karcianej zabawy w kolekcjonowanie zawodników.

WALKA O KRĄŻEK **Fizyka ślizgania się po lodzie jest świetna; doskonale czuć tę bezwładność.**

Lodołamacz

Zmianom uległa też sama rozgrywka – podobnie jak w Fifce, EA wprowadza nowy silnik fizyczny, odpowiedzialny za liczenie kontaktu między zawodnikami i trzeba przyznać, że bodiczki i inne zagrania ciałem nigdy nie wyglądały lepiej. Można nawet wywalić przeciwnika przez bandę, na ławkę rezerwowych. Coraz lepiej też widać różnicę szybkości i zwrotności między małymi, zwinnymi graczami a czołgami na łyżwach, nieco trudniej też kontrolować krążek, który realistycznie ślizga się po lodzie. Fanów ucieszy też informacja o poprawionej SI zadowników, po prostu nasi konsolowi partnerzy lepiej wystawiają się do podań.

Nie ulega też wątpliwości, że gra wygląda świetnie – zarówno cała otoczka, począwszy od prezentacji graczy, przez widoki aren naprawdę robią wrażenie. Hokeiści ruszają się świetnie, dźwięk na dobrym systemie to w ogóle inna liga. Och i możemy tylko – my, fani piłki nożnej – pozazdrościć hokeistom w pełni trójwymiarowych kibiców. W Fifce dalej kibicują nam zbitki pikseli. W dalszym ciągu można też włączyć uproszczone sterowanie rodem z NHL 94 na MegaDrive; jeden przycisk odpowiada za podanie, a drugi za strzał – i to właściwie tyle. To najlepsza opcja, gdy akurat wpadł do nas kumpel i mamy ochotę na odmianę od powiedzmy Fifki – każdy ogarnie temat w trzy minuty. NHL 12 nie zawodzi i trzyma poziom, ale niczego innego nie można było się chyba spodziewać. //**Gulash**



KONKURENCJA? **EA oddało pola na parkietach NBA – 2K Sports od kilku lat jest niepokonane. Odwrotnie w przypadku hokeja; tutaj Kandyjczycy nie mają sobie równych.**

OCENA 8.5/10

Grafika 9/10 Dźwięk 8/10 Miód 8/10 Design 8/10

LEPSZEGO HOKEJA NA LODZIE NIE MA

+ Oprawa, mnogość trybów, rozgrywka
− Tu już praktycznie nie ma czego wymyślać

WOLFENSTEIN **Sterowanie jest równie wygodne jak w pierwszych, prehistorycznych efpeesach. Postać porusza się topornie i odbija od ścian jak pijana. W tym czasie gracz zmusza do pracy większość mięśni swojego ciała, by przełączyć dźwignię.**

PROSZĘ O DOKUMENTY
Kilka razy miałem wrażenie, że gra zachowuje się jak policjant i sprawdza, czy jestem trzeźwy. Zakrywanie uszu w walce z wrzeszczącymi dziewczynkami rządzi.

To ja już wolę gry dla dzieci

Rise of Nightmares

Konsola X360 **Producent** SEGA **Wydawca** SEGA **Premiera** JUŻ JEST
Liczba Graczy 1 **Dozwolone od** 18 LAT **Wymaga** KINECT

Jeżeli tak ma wyglądać ofensywa Microsoftu, który obiecał tytuły dla starszych graczy na Kinecta, to pozostanę przy sportowych zestawach, wirtualnych zwierzakach i grach edukacyjnych. Niech producenci wykorzystują kamerkę, tak jak BioWare w przypadku Mass Effect 3, do wydawania komend głosowych. Wystarczy mi Forza Motorsport 4 z możliwością „dotykania" najdroższych samochodów na świecie, a nie pseudo-horror, który straszy słabym sterowaniem i marną grafiką.

Silent Hostel

Miało być krwawo i jucha faktycznie zalewa ekran telewizora. Niestety producenci nie oglądali serialu Dexter, bo krew nawet przy poziomych cięciach tryska w górę jak z fontanny. Nie szufladkujcie mnie jako redakcyjnego psychopatę, ale skoro flaki mają stanowić największą atrakcję gry, to niech mordowanie nie będzie nudne, a rodzaj używanej broni ma wpływ na to, co stanie się z ciałem ofiary. Uspokajam – nie zabijamy ludzi. Masakrujemy mutanty, mechaniczne zombiaki i pielęgniarki, a pretekst do tego stanowi porwanie żony głównego bohatera. I to wszystko, co musicie wiedzieć o fabule. Walka to podstawa i dlatego oczekiwałbym różnorodnych przeciwników oraz ciekawych zestawów narzędzi do ich eksterminacji, a nie truposzy w kilku powtarzających się wersjach. Piła mechaniczna jest bodaj najoryginalniejszą bronią w Rise of Nightmares, co świadczy o „kreatywności" twórców. Pod tym względem wędrówka korytarzami posiadłości, którą rządzi krwawy naukowiec kompletnie rozczarowuje. A jak sprawdza się Kinect?

Saw fitness

Byłem przekonany, że Rise of Nightmares to gra na szynach, a tymczasem należy samodzielnie kierować krokami bohatera. Wystarczy wysunąć jedną nogę przed siebie, by postać ruszyła z miejsca. Z kolei obracanie się polega na skrętach tułowia. I owszem, system działa całkiem sprawnie w dużych, pustych pomieszczeniach. Problemy zaczynają się, gdy akcja toczy się w salach wypełnionych pułapkami. Trzeba unikać olbrzymich ostrzy, czy wystrzeliwanych ze ścian kolców, co brzmi prosto, ale w praktyce jest bardzo trudne do wykonania. Nie najlepiej korzysta się także z przełączników, a czasami nawet tak banalna czynność jak otwieranie drzwi wymaga od gracza pełnego skupienia. Interakcja z otoczeniem po prostu denerwuje. Trzeba wysunąć nogę i wykręcać się na boki, by podejść do leżącego na podłodze malutkiego przedmiotu i go „złapać", co Kinect często błędnie interpretuje jako włączenie automatycznego pilota. Warto go uruchomić w dużych, opuszczonych pomieszczeniach, ale w ten sposób nie przejdziecie bezpiecznie przez pułapki.

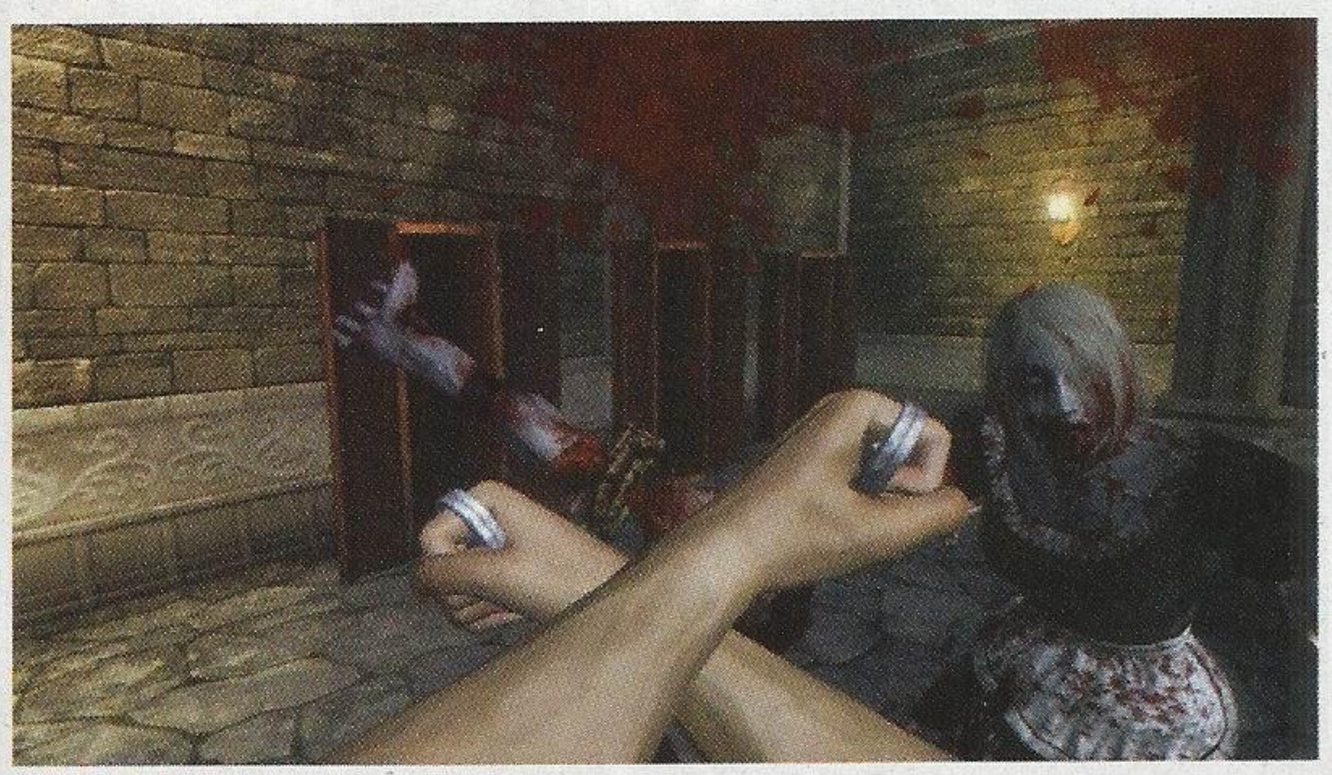
Kontroler ruchu nieźle radzi sobie z atakami. Jednak w sytuacjach, gdy pionowe i poziome cięcia mają znaczenie ze względu na wielkość lub opancerzenie przeciwnika ponownie pojawia się frustracja. Średnio sprawdza się też detekcja kolizji; cios wychodzi na głowę, a wróg pada jakby podcięto go uderzeniem w nogi. Moje ataki często w ogóle nie miały efektu i maszkara podgryzała mnie, choć właśnie straciła dwa funty flaków. Nie wspominając o takich idiotyzmach, jak stanie w miejscu, by moich kroków nie usłyszał tutejszy Piramidłogłowy. To w końcu kontroler ruchu, a wymaga bezruchu. Genialne.

Rise of Nightmares wypadłby lepiej jako parodia gatunku, taka jak The House of the Dead: Overkill. Niestety gra próbuje straszyć na poważnie, co kompletnie jej nie wychodzi, ale tak naprawdę to jej największa zaleta. Niezamierzony humor przypadkiem stał się powodem, dla którego grałem. Kilka razy popłakałem się ze śmiechu, walcząc z nieumarłymi kucharzami i drewnianymi baletnicami. Rozbawiły mnie też tandetne scenki przerywnikowe i wydumane dialogi bohaterów. Ich głosy i krzyki mógłbym ustawić jako dźwięki w telefonie komórkowym. Tylko... To taki wypadek przy pracy. To miał być poważny horror. Na Kinect. I jak tu się nie śmiać. //**Fax**

PRZERAŻAJĄCY CRAP TO NIE JEST

MIELU: Chcecie zobaczyć, jak wygląda granie w FPSa na Kinekcie? Wyszukajcie na YouTube „NEOGO.pl Kinect FPS". Nie chcielibyście zobaczyć siebie męczących się ze sterowaniem w RoN. Tyle że mi podobają się patenty, które wyśmiewa Fax. Trzeba stanąć i ani drgnąć? Bomba! To się nazywa pomysłowe wykorzystanie kontrolera ruchowego. Na padzie to nie miałoby sensu. I oby jak najwięcej takich patentów w grach. Pożyczcie i sprawdźcie, ale kupować w pełnej cenie nie warto. **5/10**

RAMKA?
Tak, to ramka. Ramka jaka jest, każdy widzi. Autorzy Rise of Nightmares też widzieli mroczne korytarze lub obskurne piwnice. I dzięki temu każda miejscówka jest stereotypowa i nudna do bólu. Choćby taki pociąg z pierwszego rozdziału rozgrywki. SEGA, przyzwyczajona do superszybkich i czyściutkich kolejek, nie ma pojęcia, jak wygląda syf w wagonach. A wystarczyło wybrać się w dwunastogodzinną podróż z Warszawy do Bydgoszczy przez Łódź, bo takie atrakcje zafundowało mi ostatnio PKP i zobaczyć, jak wygląda prawdziwy kolejowy koszmar. Niestety wybrano pociąg kursujący po linii najmniejszego oporu. Miejscówki zbudowano z powtarzających się elementów, pomalowano szaroburą paletą barw i zachlapano krwią. Wyszedł z tego średniowieczny i całkiem zadbany Hostel.



GRAJ W CIEMNOŚCI **Jeśli masz odwagę – głosi napis na opakowaniu gry. Po jej uruchomieniu system zaleca zabawę w dobrze oświetlonym pomieszczeniu. Niebywały poziom absurdu. Brawo.**

OCENA **4.9/10**

Grafika 5/10 **Dźwięk** 4/10 **Miód** 5/10 **Design** 5/10

WYMAGA: KINECT + ODPORNOŚĆ NA GŁUPOTĘ

+ Niezamierzony humor
– Brak pomysłów, wykonanie, sterowanie

Kolosy przyćmiły inne premiery września na PS3. ICO Wy na to?

Ico & Shadow of the Colossus – Classics HD

Konsola PS3 Producent TEAM ICO Wydawca SONY Premiera JUŻ JEST
Liczba Graczy 1-2 Dozwolone od 12 LAT Wykorzystuje 3D

Nie traćmy sił na dyskusję, czy wydawanie tzw. kolekcji ma sens. Większość modeli PS3 nie ma kompatybilności wstecznej, a nie każdy ma w szafie PS2 i dla wielu osób, takie reedycje są okazją, by poznać klasyki gier video. ICO i Shadow of the Colossus to magiczne tytuły, urzekają niezwykłym, niepowtarzalnym klimatem, zadziwiają rozgrywką, czarują cudowną muzyką i rozkochują w sobie tajemnicą. Jeśli po latach mam zapłacić ponownie, by w nie zagrać, to traktuję to tak samo, jak wyjście do kina np. na reedycję Gwiezdnych Wojen, czy zakup trylogii Władcy Pierścieni na blu-rayu.

Na początku było ICO

ICO jest w dużym stopniu platformówką. Sporo tu skakania nad przepaściami, huśtania się na linach/łańcuchach, wspinaczki po ścianach. Została jednak stworzona dekadę temu, zanim gry zaczęły „same się przechodzić". Zapomnijcie o mechanizmach wspomagających rozgrywkę – jeśli skoczycie obok liny, to bohater (chłopiec z rogami) nie złapie się jej w magiczny sposób, tylko spadnie w przepaść. Kamery nie da się swobodnie przestawiać, więc perspektywa bywa myląca. No i sterowanie nie należy do intuicyjnych – trzeba nauczyć się grać, na przykład, żeby wiedzieć, że od razu po wspięciu się na coś nie da się wykonać skoku. Trzeba, bo inaczej będzie płacz, że gra ma frustrujące momenty.

Zapomnijcie też o podpowiedziach. Bezskutecznie szukałem wajchy uruchamiającej mechanizm opuszczenia małego mostu zwodzonego, by móc przejść dalej. Byłem przekonany, że taka powinna gdzieś być. A wystarczyło użyć siły... Często trafia się do pomieszczenia z kilkoma wyjściami i nie wiadomo, z którego skorzystać. Gdyby chłopiec chodził sam po zamku-więzieniu, gdzie z niewiadomych powodów został zamknięty, nie byłoby to problemem, ale ma towarzyszkę, o którą musi dbać i nie może za daleko od niej odejść.

Yorda nie jest Larą Croft, więc należy jej pomagać, czy to szukając dla niej innego przejścia, bo nad przepaściami skakać nie zamierza, czy też po prostu podając jej rękę i podciągając, gdy trzeba gdzieś się wdrapać. Najlepiej byłoby nie puszczać jej ręki, ale gra specjalnie zmusza do tego, a pozostawienie Yordy samej jest niebezpieczne, bo pojawiają się cienie, próbujące ją porwać. Dziewczyna nie potrafi się obronić. Trzeba z nimi walczyć; najpierw kijem, później mieczem, czy maczugą. Nie mogą zabić bohatera, tylko go ogłuszyć (chyba, że cios wyrzuci go w przepaść), ale są nieustępliwi i niełatwo ich pokonać. Zwłaszcza, że zasób ruchów chłopca jest ograniczony. Ale musicie to zrozumieć – ICO powstało na długo przed God of War, a poza tym bohater nie jest etatowym zabójcą.

Misje opiekuńcze w grach są przeważnie najgorsze, bo zawodzi SI. Yorda czasem nie chce wejść na drabinę albo biegnie nie wiadomo dokąd, ale generalnie stara się trzymać blisko chłopca i kryje się za nim przed cieniami. Dlatego nigdy nie złościłem się na nią. A gdy nie będzie Was złościła ona, ani toporne sterowanie, pozostanie już tylko rozkoszowanie się tą cudowną przygodą. Najbardziej fascynującym elementem gry jest zamek. Został zaprojektowany tak, że zawsze widać komnaty czy dziedzińce, w których już byliśmy, lub

PRZYGODA NIE Z TEGO ŚWIATA

GULASH: Nie da się ukryć, że w NEOplus zawsze mieliśmy słabość do gier Ueda: wielokrotnie zachwycaliśmy się nimi i próbowaliśmy Was namawiać do zagłębienia się w fantastyczne światy wykreowane przez Team Ico. Oto kolejna szansa, by nadrobić zaległości przed nadejściem trzęsienia ziemi w postaci The Last Guardian. Prawda, sterowanie po latach wydaje się nieco archaiczne, ale można przywyknąć, zwłaszcza, że te gry wyglądają i brzmią po prostu przepięknie. **9/10**

KOOPERACJA Druga osoba może grać jako Yorda. Dajcie pada żonie/dziewczynie i opiekujcie się nią!

JAK SEN Rozmazany obraz w niskiej rozdzielczości, oślepiające światło słoneczne, silny bloom – oryginalne ICO miało taki klimat, jakby było snem. Podbita rozdzielczość niestety zniwelowała ten efekt.

SZESNAŚCIE KOLOSÓW Tylko szesnaście? Biorąc pod uwagę, że trzeba je najpierw znaleźć, później wymyślić jak pokonać i wreszcie zrealizować plan, to wcale nie tak mało. Ba, nie liczcie, że szybko skończycie grę – średnio jedną godzinę na jednego kolosa. „Tylko" szesnaście?

W HD I W 3D Zarówno ICO jak i Shadow of the Colossus można obejrzeć w stereoskopowym 3D. Jak łatwo się domyślić, zwłaszcza w tym drugim przypadku robi to ogromne wrażenie. Wręcz kolosalne.

dopiero do nich dotrzemy. To tylko nadaje mu wiarygodności. Przemierzając puste, chłodne wnętrza i biegając po murach, skąpanych w jasnym słońcu, nie myśli się, że to zbiór miejsc wrzuconych do gry bez ładu i składu, tylko zastanawia, kto wybudował ten zamek i jaką obecnie spełnia funkcję. Intryguje tajemnicą i bez dwóch zdań jest to jedno z najcudowniejszych miejsc, do jakich można trafić grając w gry. Inne znajdziecie w Shadow of the Colossus.

W blasku kolosa

Zakazana kraina, jest arcyciekawym miejscem choć na pierwszy rzut oka to pustkowie. A są tu piękne lasy, górzyste tereny, jeziora, jaskinie, monumentalne budowle lub ich ruiny. Poznawanie każdego zakamarka, to doskonała zabawa, ale nie to jest celem gry. Niejaki Wander pragnie przywrócić do życia ukochaną, a by tego dokonać musi zabić szesnaście kolosów – w większości olbrzymich stworów o zwierzęcych kształtach. Jest wielki ptak, wodny wąż, niektóre poruszają się na czterech łapach, inne przypominają ludzi. Mają na ciele punkty witalne, w których Wander musi zatopić miecz.

Trudność sprawia wejście na ciało kolosa. Wykombinowanie jak sprawić, by ofiara przewróciła się, ugięła nogę, zechciała zlecieć na ziemię itd., mocno obciąża szare komórki. Łatwo nie jest, szczególnie, że Wander dysponuje tylko mieczem, łukiem i koniem. Raz trzeba posłać strzałę w czuły punkt, kiedy indziej stanąć na grzbiecie wierzchowca i w galopie przeskoczyć na kolosa. Jeśli jeszcze nie graliście, przygotujcie się, że będziecie kombinowali nawet godzinę jak wejść na ofiarę. Absolutnie unikalna, fascynująca sprawa.

Ubicie stworów też jest wyzwaniem. Szamoczą się, zanurzają, szybko fruną, więc chodzenie po nich to walka o każdy centymetr. Często jedyne, co można zrobić, to chwycić się futra i czekać aż ofiara się zmęczy. Nie da się tak trzymać go w nieskończoność, bo Wandera też opuszczają siły. W trakcie gry staje się coraz bardziej wytrzymały, a dodatkowo warto podjadać np. owoce rosnące na drzewach, by zwiększać wskaźnik staminy, ale w końcu bohater zmięknie i może spaść, a wtedy starcie zaczyna się niemal od początku.

Wydaje się trudne? Bo jest; w końcu przeciwnicy to giganty, przy których Wander jest pchłą. Sprawę utrudnia sterowanie – podobnie jak w ICO jest specyficzne, ale SotC jest grą szybszą i więcej się dzieje. Dlatego o ile w przypadku tamtej gry nie zgadzam się z marudzeniem, że autorzy powinni byli zmienić sterowanie na potrzeby kolekcji, tak w przypadku Kolosów drobne ułatwienia mogłoby zrobić dużo dobrego. Mi to nie przeszkadza, tyle że przechodziłem tę grę z pięć razy. I znów to zrobię, bo z tych dwóch tytułów, właśnie SotC silniej gra na emocjach (spora w tym zasługa cudownej muzyki). Poza tym od premiery ICO w kilku tytułach pojawiały się misje opiekuńcze, a walki z Kolosami chyba tylko Konami próbowało kserować. Niepowtarzalna, cudowna gra.

Inwestując w tę kolekcję weźcie poprawkę, że to nie są śmiesznie łatwe gry, jakich dziś wiele. W nagrodę przeżyjecie dwie niezapomniane przygody

Dwie pieczenie

Zastrzegam, że nie mamy do czynienia z remake'ami, a odświeżonymi wersjami w HD. To te same gry, tylko w wyższej rozdzielczości i wyeliminowano problemy z chrupiącą animacją, na czym korzysta głównie SotC. Dodano też trofea i to wszystko. Czy to źle? Nie, bo wciąż zachwycają wyglądem, ale to tylko dobrze świadczy o oryginalnych materiałach przygotowanych przez grafików. Nie jest to jednak poziom prezentowany na filmach z trzeciej gry Team Ico – The Last Guardian. No i jak na dłoni widać, jak bohaterowie przenikają przez różne obiekty (np. „zatapiają się" w podłożu). Można było to poprawić.

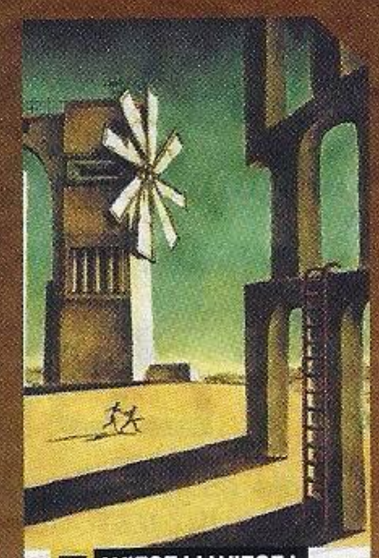
Inwestując w tę kolekcję weźcie poprawkę, że to nie są śmiesznie łatwe gry, jakich dziś wiele, i pomęczycie się ze sterowaniem. W nagrodę przeżyjecie dwie niezapomniane przygody. Ta kolekcja jest pozycją obowiązkową. //**Mielu**

OCENA 9.0/10

Grafika 8/10 Dźwięk 10/10 Miód 9/10 Design 10/10

PERełKA. OBY WIĘCEJ TAKICH

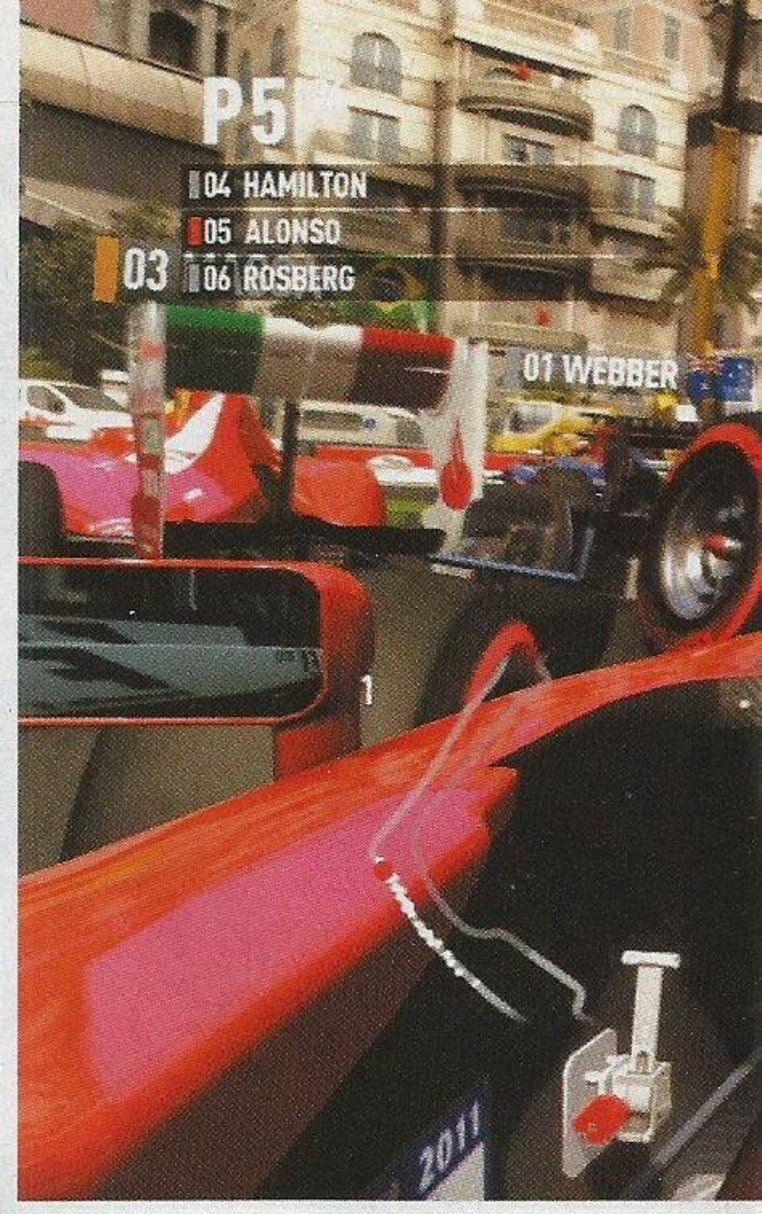
- Dwie cudowne gry w cenie jednej
- Drobne błędy, do sterowania trzeba przywyknąć



WIĘCEJ I WIĘCEJ

Dwie cudowne gry w cenie jednej (a nawet niższej – poszukajcie, znajdziecie nawet za 129 zł), to wystarczająca zachęta, by kupić tę kolekcję, ale jest jeszcze inny powód. To materiały dodatkowe, dotyczące Team Ico oraz ich gier. Można zobaczyć jak wyglądał prototyp ICO, a także od czego rozpoczęło swój żywot Shadow of the Colossus. Fani to z pewnością wiedzą, ale czy zdawaliście sobie sprawę, że to miała być na początku sieciowa gra, w której polowałoby się na kolosy w kooperacji z innymi graczami? Jasne, filmik z tzw. NICO, jak wtedy nazywała się gra, można od dawna znaleźć na YouTube, ale to nie to samo, co obejrzeć go w HD i z komentarzem samego Fumito Uedy. A wisienką na tym torcie jest filmik pokazujący prace nad The Last Guardian, mającym w założeniach łączyć elementy z ICO i Shadow of the Colossus. Można zobaczyć prototyp, szkice koncepcyjne, a także nowy fragment rozgrywki! Panie Ueda, dawajcie już tę grę. Ile można czekać?

ONLINE PASS **F1 dołącza do grona gier, które do zabawy w sieci wymagają specjalnego kodu. Oczywiście znajdziecie go w pudełku z nową grą. Jeżeli łykniecie używkę, trzeba będzie zostawić parę złociszy na PSN/XBLA.**



3DS i VITA **Te platformy również otrzymają F1 2011. Na razie wiemy, że będą korzystały z „unikalnych funkcji konsolek" (tilt, 3D?). Mam nadzieję, że tryb kariery zostanie jakoś dostosowany do przenośnej formy rozgrywki. Daty wydania nie zostały jeszcze podane.**

Czy wydawanie nowej odsłony co rok to dobry pomysł?

F1 2011

Konsola PS3/X360 **Producent** CODEMASTERS **Wydawca** CODEMASTERS
Premiera JUŻ JEST **Liczba Graczy** 1-2 (16) **Dozwolone od** 3 LAT

Gdy rok temu Codemasters wypuścili F1 2010, Blizz narzekał w recenzji, że gra wyglądała jakby była zrobiona na szybko. Wiadomo, Codies przechwycili licencję, więc chcieli jak najprędzej zacząć na niej zarabiać. Efekt był taki, że twórcy dosłownie chwilę po premierze wyskoczyli z listą ulepszeń i dodatków, które chcieliby zaimplementować w F1 2011 i w ogóle, że „dopiero ta edycja będzie taka, jak sobie na początku wymarzyli". Czy się udało? Faktycznie sporo rzeczy zostało poprawionych, ale nowości trochę mało, przez co tegoroczna odsłona jest bardzo podobna do poprzedniej. Można było bardziej się przyłożyć. Tym razem nie zmieszam twórców z błotem, bo poprawki były konieczne, ale jeżeli w przyszłym roku nie wykażą się większą kreatywnością, ze stron NEOplus z pewnością będziemy ciskali gromy.

GDZIE JEST ROBERT? **Jak fani mogą się domyślać, w tegorocznej edycji nie ma Roberta Kubicy. Zawarto jedynie kierowców występujących w obecnym sezonie. Życzmy szybkiego powrotu do zdrowia, na tor i... ponownego występu w F1.**

Co nowego?

Na szczęście jakieś nowości są. Główne danie F1 2011, czyli tryb kariery, da się teraz rozegrać w sieciowej kooperacji. To w sumie zarówno kooperacja i rywalizacja jednocześnie; jako że w każdym zespole jeździ dwóch kierowców, gracze jednocześnie walczą o dobre imię producenta, jak i o tytuł pierwszego kierowcy zespołu, bo ten szybciej dostaje ulepszenia bolidu. Bardzo fajna sprawa, wielka szkoda jednak, że nie da się tak bawić na podzielonym ekranie. Da się grać na split-screenie, ale w innym trybie. Plusik za to, że split został wprowadzony nad wyraz poprawnie i nie widać cięć w grafice. Wracając do kariery – sama w sobie nie doczekała się większych zmian. Pojawiły się wstawki przedstawiające kierowcę w boksie i wsiadającego do fury, czy mechaników grzebiących przy bolidzie; generalnie gracz ma poznać życie kierowcy „od kuchni". Pomysł godny pochwały, ale niestety wykonanie to porażka; za każdym razem wszystko wygląda identycznie, a liczbę pikseli wpakowanych w te scenki można by policzyć na palcach jednej ręki – kaplica. Nie wiem i nie chcę wiedzieć co za wirtuoz Painta tam działał. Zdecydowanie lepiej byłoby wykorzystać patent z SBK, gdzie pojawiły się filmiki z autentycznych zawodów. Licencja jest, kasa wydana, czemu nie wysłać jednego pracownika z cyfrówką na tor? Nie musicie dziękować za radę, Codies. Mam ich więcej – zróżnicujcie ten tryb bardziej. Dodajcie na przykład „legendarne" wyścigi czy momenty, których w F1 2011 (ani 2010) w ogóle nie ma. Wrzućcie je do kariery jako sny kierowcy albo chociażby jako wskazówki/wspominki inżyniera („Pamiętasz ten wyścig, gdy Schumacher..."). Albo minigierkę lub QTE podczas zjazdu do boksu – gracz szybciej coś wykona, szybciej wyjedzie. Kącik porad tymczasowo zawieszam.

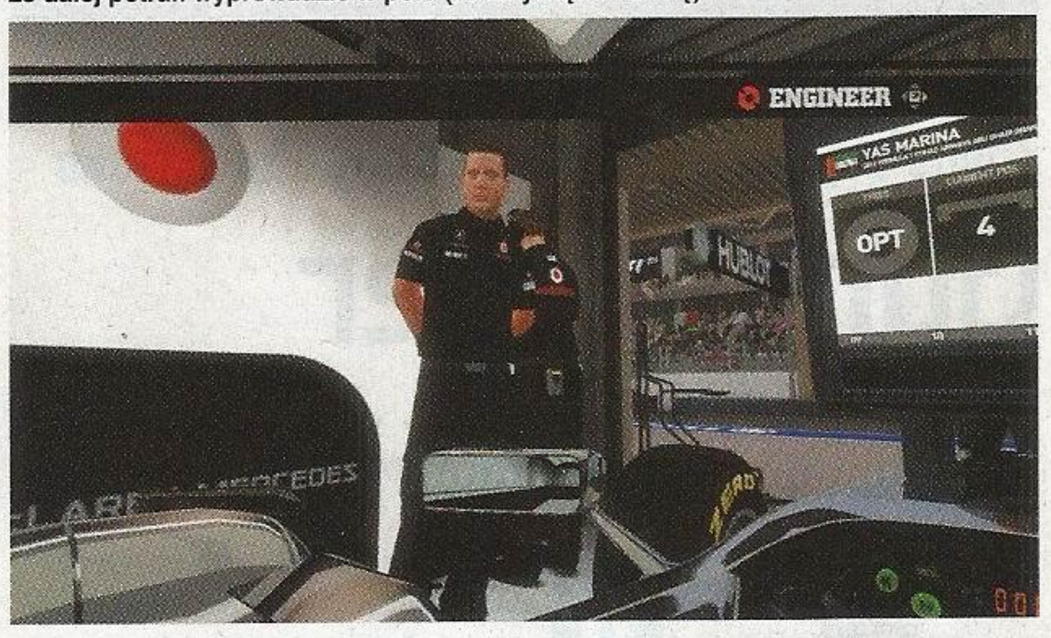
Co jeżeli nie graliście w zeszłym roku? Już tłumaczę jak to wygląda. Weekend w weekend gracz pojawia się na jednym z dziewiętnastu torów, aby przejechać rundę treningową, kwalifikacje i wyścig, w międzyczasie wypełniając zadania od zespołu. Nie zawsze trzeba wygrywać, na początku lokaty około szesnastej są poza zasięgiem, ale spokojnie, szefowie nie oczekują od razu podium. Można grać jedynie na trzy okrążenia, ale to bez sensu – wtedy nie trzeba nawet zjeżdżać do pit stopu; cała magia i otoczka F1 odchodzi w zapomnienie. Gdyby jednak ktoś chciał szybko przebrnąć – proszę bardzo, da się.

Jest również grzebanie w ustawieniach samochodu, wszystko da się dostosować, włącznie z poziomem trudności przed każdym wyścigiem. Tyle że to wszystko już było. Poza tym, że negocjacje kontraktu z zespołami pojawiają się trochę wcześniej, cała reszta to praktycznie to samo (np. wywiady dla prasy dalej są drętwe), co przed rokiem.

Wreszcie, ku uciesze wszystkich, dodano samochód bezpieczeństwa. Szczerze? Podczas

ENGLISH ONLY **Formuła 1, szczególnie dzięki sukcesom Roberta Kubicy, stała się w Polsce jednym ze sportów narodowych. Rosnąca popularność tej dyscypliny na pewno sprawia, że więcej osób potencjalnie zainteresuje się grą. Warto więc, żeby była spolszczona... zaraz, przecież F1 2010 było w pełni zlokalizowane (napisy, głosy). Niestety, czas na policzek – F1 2011 pojawia się tylko w wersji angielskiej. Co w połączeniu z brakiem naszego kierowcy w grze stanowi gigantyczny minus dla wszelkich fanów F1, którzy są graczami niedzielnymi i po partyjce w Kinect Sports chętnie pojeździliby bolidem.**

LINIA POMOCNICZA Jest w 3D, ponad trasą, więc wreszcie ją widać. Szkoda tylko, że dalej potrafi wyprowadzić w pole (znaczy się: w bandę).



VS. GT5, KIEROWNICA

Mistrzowie kodu to mistrzowie kodu – są pewni siebie i zapowiadali, że ich gra pobije Gran Turismo 5. U nas ocena jest niższa (GT5 zasłużyło aż na 9.6), ale nie znaczy to, że koniecznie macie wybrać grę Polyphony – według mnie nie ma ich co bezpośrednio porównywać. Gran Turismo to niezwykle bogaty w zawartość samochodowy fetysz, dopracowany prawie do granic możliwości, ale za to nieco mozolny. F1 natomiast to efektowna i dynamiczna ścigałka z jedynie odrobiną symulacji do smaku oraz pomniejszymi wtopami. I oczywiście jest znacznie uboższa i mniej rozbudowana. Teraz już sami musicie wybrać, co wolicie. Na marginesie przypomnę tylko, że bolidy w GT5 też się pojawiły, ale nie te na najnowszych licencjach. Bezpośredniego konkurenta dla gry Polyphony spodziewajcie się w październiku, kiedy to z boksów wyjdzie Forza Motorsport 4. Ostatnia sprawa – kierownica. Specjalnie dla F1 2011 bym jej nie kupił, ale jeżeli już ją macie – jeździ się całkiem nieźle.

kilku dni grania potrzebnych do recenzji sytuacja ani razu nie wymagała tego, aby się pojawił – musiałem specjalnie wywołać karambol, aby sprawdzić, czy jego istnienie to nie tylko legenda ludowa. Potwierdzam – w razie czego, wyjdzie na tor. Gracz może też używać systemów DRS i KERS. Pierwszy to nowość nawet w realu, pozwala złożyć tylne skrzydło, zmniejszyć docisk i wyciągnąć więcej na prostej. KERS zaś to „formułowe" nitro. Dzięki hamowaniu ładuje się specjalny silnik elektryczny, który może zostać wykorzystany do przyspieszenia. Super, że pojawiają się takie smaczki dla fanów. Czy mają jednak wpływ na rozgrywkę?

Need for Speed

Samochód bezpieczeństwa zdrowo namieszać może tylko w grze w sieci, gdzie kraksy są częstsze i nie ma opcji cofania czasu. KERS i DRS nie mają wielkiego znaczenia w grze, chyba że skupimy się na kręceniu czasówek i walce o tysięczne części sekundy. W sieci może ścigać się do 16 osób jednocześnie (o 4 więcej niż przed rokiem), da się też dodać maksymalnie osiem bolidów kierowanych przez konsolę. Boty to temat na osobną dyskusję – wreszcie nie tłoczą się jak stado baranów i nie wjeżdżają w siebie przy każdym zakręcie, ale niestety ścigają się dość sztucznie, bezbłędnie niczym komputery, co odejmuje nieco realizmu.

Szkoda, że oprócz kariery i gry w sieci, w F1 2011 nie ma wiele więcej do roboty. Pozostaje Time Trial (kręcenie czasów) i Time Attack (pobij konkretny czas) albo złożenie Grand Prix z wybranych przez siebie torów. Chętnie pojeździłbym więcej, bo zasuwa się naprawdę świetnie, gra oferuje fenomenalne poczucie prędkości. Często, szczególnie w symulatorach, nawet 350 km/h przypomina wyścig żółwi, tutaj na szczęście jest inaczej. Ale z symulacyjnym jeżdżeniem F1 2011 nie ma za wiele wspólnego. To w dalszym ciągu bardzo zręcznościowa zabawa. Model jazdy da się dostosować do własnych preferencji, ale bez względu na to ile będziemy grzebać, i tak bliżej grze do NFSa niż Forzy. Szalę na drugą stronę próbują przeważyć takie detale, jak dbanie o ilość paliwa, temperatury opon czy uszkodzenia bolidu – ponownie, jak i w przypadku KERS i DRS, miłośnikom formuły na pewno bardzo się to spodoba. Mimo wszystko F1 to tylko z pozoru proste wyścigi w kółko. Trzeba przestrzegać wielu skomplikowanych zasad. Natomiast warto zaznaczyć, że większość można wyłączyć i namiętnie, bez konsekwencji przytulać bandy.

Z symulacyjnym jeżdżeniem F1 2011 nie ma za wiele wspólnego. To w dalszym ciągu bardzo zręcznościowa zabawa – bliżej grze do Need For Speed niż Forzy

MIAŁEM BYĆ MISTRZEM ŚWIATA

FAX: A ja w dalszym ciągu się upieram, że cała otoczka F1 została tu pokpiona. Po trudnych, technicznych wyścigach, w których muszę być maksymalnie skupiony przez wiele okrążeń chciałbym zostać odpowiednio nagrodzony. Choć poprawiono wiele błędów, a jeździ się doskonale, to Codemasters nadal mają nad czym pracować. **7/10**

Ładnie, ładnie, bardzo ładnie

Oprawa to pierwsza liga, szczególnie wyścig w deszczu wygląda po prostu świetnie, jeszcze lepiej niż rok temu, więc mniej wprawne oko może pomylić grę z transmisją z wyścigu. Tory i otoczenie nadal wypadają gorzej, ale mimo wszystko, poziom jest wysoki. To samo dotyczy sfery audio – jest bardzo dobrze, choć tylko najwięksi entuzjaści tego sportu będą w stanie długo słuchać ryku silnika. Muzyki jako takiej jest jak na lekarstwo, pojawia się tylko w menusach. A jeżeli już jesteśmy przy nich, zaciekawiło mnie, że część z nich wygląda prawie identycznie jak rok temu. W innych seriach wydawanych co rok (FIFA, szczególnie PES), obserwujemy ciągłe zmiany – sprawia to wrażenie świeżości, a tutaj mamy do czynienia z recyklingiem.

To jak?

Czy warto wydać kasę na F1 2011, jeżeli macie już w kolekcji F1 2010? Mimo, że narzekam na znikomą liczbę nowości, gra jest teraz ładniejsza i doszlifowana. Świetnie odbija się to na jej jakości, dlatego myślę, że zakup będzie dobrym pomysłem. Jeżeli natomiast lubicie Formułę 1, a nie mieliście poprzedniej produkcji Codemasters… co tu jeszcze robicie? Lepszej gry w temacie nie ma. Trzeba tylko pamiętać, że wymagania z roku na rok rosną i Codemasters będą musieli udowodnić, że stać ich na więcej. Ale póki co, cieszmy się z F1 2011. //**Tadeg**

OCENA 8.5/10

Grafika 9/10 **Dźwięk** 8/10 **Miód** 8/10 **Design** 8/10

SUPER F1 2010 TURBO HD REMIX: SECOND STRIKE

+ Oprawa, kooperacyjna kariera online, poczucie prędkości

– Mało nowości, kariera musi przejść remont, brak Kubicy i wersji PL

NARRATOR W trakcie nagrywania swoich monologów musiał żuć tytoń. Albo watę. W każdym razie komentuje równie sprawnie jak narrator w Bastionie z Xbox Live Arcade. Dobra robota.

PIF, PAF, NIE ŻYJESZ W trakcie intensywnych wymian ognia najlepiej zaznaczyć kilku przeciwników równocześnie i w ułamku sekundy posłać ich wszystkich do piachu.

TRENING Początkowo miałem problemy z równoczesnym wykonywaniem uników lewą dłonią i strzelaniem z prawej, ale trening czyni mistrza. Jestem gotowy do pojedynków.

Z tego pojedynku Kinect wychodzi zwycięsko

Gunstringer

Konsola X360 **Producent** TWISTED PIXEL **Wydawca** MICROSOFT
Premiera JUŻ JEST **Liczba Graczy** 1-2 **Dozwolone od** 12 LAT
Wymaga KINECT

MOTYWATOR

Odblokowywanie materiałów, w których autorzy opowiadają o grze nie musi Was przekonać do jej ponownego przejścia. Bez wątpienia ciekawszym i darmowym dodatkiem jest The Wavy Man Tube Chronicles, czyli parodia kultowego Mad Dog McCree. To filmik, w którym od czasu do czasu można postrzelać (także w kooperacji) i zobaczyć jak Twisted Pixel nabijają się z produkcji, która miała zrewolucjonizować branżę gier. I nie zapominajmy o Fruit Ninja Kinect w gratisie. Cięcie owoców recenzowaliśmy miesiąc temu.

Wiem, że trudno Wam w to uwierzyć, ale w miasteczku Kinect w końcu pojawił się szeryf, który odstrzelił wszystkie przereklamowane gry i dał mieszkańcom nadzieję na lepszą przyszłość. Tak, można stworzyć ładną i przede wszystkim grywalną zabawkę na kontroler ruchu Microsoftu. Wystarczy wyjechać na Dziki Zachód.

V jak Vendetta

Historie o zemście może i są banalne, ale zbudowano na nich scenariusze większości najlepszych Westernów. I dlatego nie mam jakichkolwiek zastrzeżeń do fabuły The Gunstringer. Bohater został zdradzony i zastrzelony. Tak na śmierć. Na szczęście wstaje z grobu, otrzepuje kości z piachu i niczym Beatrix Kiddo mści się na swoich zabójcach. Podobnie jak w Kill Bill zobaczycie tu zakręconą ekipę zabijaków, wśród których pojawiają się klasyczni bohaterowie z Dzikiego Zachodu, a także roboty i dmuchane balony z pistoletami. Producent – zespoł Twisted Pixel znany z takich gier jak Splosion Man i Comic Jumper – stworzył bardzo lekką i zabawną historyjkę, rozgrywającą się w teatrze kukiełkowym, w którym wszystko jest możliwe. Widać nawet publiczność, która wiwatuje, śmieje się, klaszcze, a czasami obsypie głównego bohatera kwiatami, składając mu wyrazy uznania. W lożach zobaczycie prawdziwych aktorów, którzy starają się jak mogą, żeby rozbawić graczy przed telewizorami. Jednak nie to jest najlepsze w pomyśle na teatrzyk. Najważniejsze jest sterowanie.

Na sznurkach

Główny bohater to marionetka, której „kontroler" trzymamy w lewej dłoni. Tak, jakby to była prawdziwa laleczka na sznurkach. Lekkie ruchy nadgarstka przekładają się na zachowania naszego zabijaki, czyli skoki oraz uniki na lewo i prawo. Drugą dłonią strzela się z pistoletu na takich zasadach jak to robią małe dzieci, bawiąc się w kowbojów i krzycząc „pif, paf". Aż dziwne, że nikt wcześniej na to nie wpadł. System działa i sprawdza się znakomicie. To jedna z najbardziej dopracowanych gier na Kinect. I choć sterowanie jest proste, to rozgrywka jest bardzo różnorodna.

Część poziomów zaprojektowano jak w klasycznych grach platformowych; trzeba skakać nad przeszkodami, unikać pułapek i strzelać do pojawiających się przeciwników. Od czasu do czasu The Gunstringer zamienia się w strzelaninę na szynach. Bohater płynie rzeką na tratwie i grzeje do celów na brzegu, albo pędzi dyliżansem i odstrzeliwuje nieprzyjaciół blokujących mu drogę. Często zmienia się perspektywa – raz biegniemy przed siebie, za chwilę truposz w kapeluszu pędzi jak Crash Bandicoot w naszym kierunku albo klasycznie w prawo. Nie zabrakło także pojedynków z bosiakami, w trakcie których trzeba chować się za osłonami jak w Gears of War i wyskakiwać na ułamek sekundy, by posłać kilka celnych kulek. A skoro to Dziki Zachód, to pojawiają się też obowiązkowe pojedynki na ulicach miast. W grze dzieje się dużo i nie ma mowy o nudzie. Szkoda tylko, że The Gunstringer wzorem

QTE W grze pojawiają się także Quick Time Eventy. Wymagają innego zestawu ruchów, choćby wypłacenia kilku piach upierdliwym wężom.

ALE TO KOSZTUJE 159 ZŁOTYCH

GULASH: Owszem, Gunstringer jest fajny i zabawny przez dłuższą chwilę. Zabawne jest także granie na iOS czy Androidzie na toalecie czy w wannie i w zależności od różnych czynników (khem...) może również trwać dłuższą chwilę, ale nie kosztuje aż tyle. Poniżej stówki byłoby przyjemniej. **6/10**

Modern Warfare kończy się w pięć godzin. Mimo wszystko usprawiedliwiam twórców, gdyż przygotowali tony materiałów do odblokowania, więc warto zagrać ponownie. Dostarczyli także darmowe DLC, dlatego kupując The Gunstringer nie będziecie mieli poczucia, że to kolejna minigierka na Kinect.

Epic win

Gra wygląda niezwykle oryginalnie. Wprawdzie daleko jej do pierwszoligowych tytułów, ale projekty świata i postaci tak bardzo przyciągają uwagę, że prawdopodobnie nie zawrócicie uwagi na kilka słabszych tekstur. Dobre są też efekty dźwiękowe oraz kowbojskie motywy muzyczne. Po prostu czuć, że producent miał pomysł i konsekwentnie go realizował. Oczywiście wszystko to nie miałoby znaczenia, gdyby Kinect nie działał. Gra się świetnie, a kolejne poziomy zaskakują zabawnymi scenkami i przede wszystkim różnorodnymi propozycjami zabawy. I w ten sposób The Gunstringer przywrócił mi wiarę w kamerę Microsoftu. //**Fax**

OCENA **7.5/10**

Grafika 7/10 **Dźwięk** 7/10 **Miód** 8/10 **Design** 8/10

DOWÓD NA TO, ŻE KINECT DZIAŁA I BAWI

+ Sterowanie, humor, dodatki
– Mogłaby być trochę dłuższa

Małpy spłatały 3DSowi figla

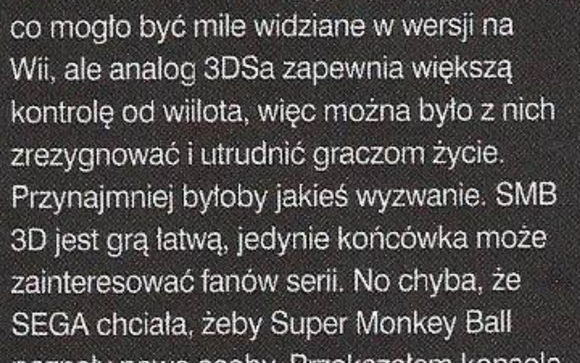
Super Monkey Ball 3D

Konsola 3DS Producent DIMPS Wydawca SEGA Premiera JUŻ JEST
Liczba Graczy 1 (4) Dozwolone od 7 LAT

3DS nie ma ostatnio dobrej prasy – dużo osób narzeka na 3D, a w ogóle to handheldy umarły, bo wszyscy grają na smartfonach. W takich warunkach konsolce Nintendo nie są potrzebne kiepskie gry, a Super Monkey Ball 3D do takich się zalicza. Dziwne, bo akurat SEGA ostatnio bardzo się podciągnęła i wygląda na to, że nawet Sonic wraca do formy.

Na przenośne SMB składają się trzy tryby rozgrywki. Podstawowy, w którym kierujemy małpą zamkniętą w kuli, jest najlepszy i jedyny godny uwagi. Nie poruszamy małpą, a całą planszą i trzeba uważać, by kula nie spadła w przepaść. Pełno tu band, chroniących przed porażką, co mogło być mile widziane w wersji na Wii, ale analog 3DSa zapewnia większą kontrolę od wiilota, więc można było z nich zrezygnować i utrudnić graczom życie. Przynajmniej byłoby jakieś wyzwanie. SMB 3D jest grą łatwą, jedynie końcówka może zainteresować fanów serii. No chyba, że SEGA chciała, żeby Super Monkey Ball poznały nowe osoby. Przekazałem konsolę żonie i patrzyłem jak sobie radzi. Szalejąca kamera, obracająca się tak często, że można dostać oczopląsu, nie zachęciła jej do zabawy. A mówimy o osobie wykręcającej pół miliona punktów w Lumines – umie grać na handheldach.

Grać można używając circle pada albo żyroskopów. Jeśli szukacie wyzwania, wybierzcie tę drugą opcję – jest zdecydowanie trudniej. Tylko pamiętajcie,



STREET NO PASS Jak mógłby powiedzieć Yoda. SMB 3D nie wykorzystuje Street Passa. Nintendo powinno mocniej cisnąć o to developerów. Dobrze, że 3D wygląda ekstra.

WYNIKI Po co poprawiać wyniki, skoro i tak nie ma leaderboardów sieciowych, i nie można porównać się z innymi graczami? Nie da się też grać przez sieć.

żeby wyłączyć efekt 3D. Najdrobniejsze wychylenie 3DSa sprawia, że obraz się rozjeżdża, a tutaj konsolą macha się cały czas. Oszczędźcie sobie migreny.

Zaprawieni w bojach fani uporają się z trybem challenge w dwie godziny. Nowi pograją ze dwa razy dłużej. A co robić później? Odłożyć grę na półkę. Okej, odpalić pozostałe dwa tryby. Pierwszy to klon Mario Kart, ale z tak nędznym sterowaniem, że aż strach. Jakby ktoś nie chciał, żeby gracz dojechał do mety. Drugi to wariacja na temat Smash Bros. Akcję widzimy z boku, małpy skaczą po platformach, zbierają banany i próbują zdzielić się nawzajem po gębach. Dlaczego nie widać liczby zebranych bananów? Zagadka. Tu też leży sterowanie, nigdy nie wiedziałem czemu udało mi się zadać cios albo czemu obrywałem. Wygląda jakby te tryby robili amatorzy. To ja dziękuję, od amatorskich produkcji mam App Store. //**Mielu**

OCENA **4.6**/10

Grafika 5/10 Dźwięk 5/10 Miód 4/10 Design 4/10

TRUDNO KOCHAĆ 3DSA ZA TAKIE GRY

+ 3D wygląda super, sterowanie żyroskopami
− Nędzne tryby, krótka, łatwa, nieładna

Tanner, wybudź się z tego koszmaru!

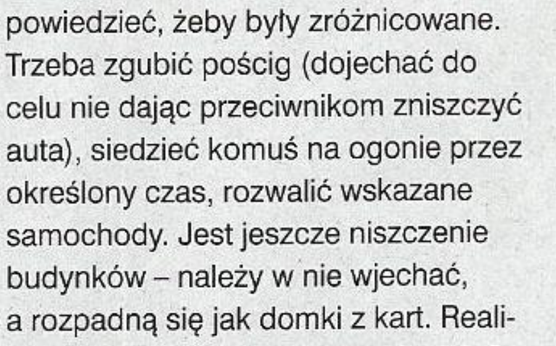
Driver: Renegade 3D

Konsola 3DS Producent UBISOFT Wydawca UBISOFT
Premiera JUŻ JEST Liczba Graczy 1 Dozwolone od 16 LAT

Bluzgający bohater gry na 3DSa? Na handhelda Nintendo? To jakaś nowość. Tanner rzuca mięsem jak zły. To nie ten sam gość, którego znamy z gier na konsole stacjonarne. Tutaj jest byłym gliniarzem, obrażonym na cały świat. Powiedziałbym wręcz, że mu odbiło, bo sieje spustoszenie na ulicach, a po skasowaniu przeciwników rzuca tekstami w stylu „sfragowany, żegnaj frajerze". Normalny to on nie jest.

Tanner przypadkiem spotyka pewnego senatora, który pozwala mu działać poza granicami prawa. Bohater ma dorwać bossów nowojorskiego przestępczego światka. Nie zajmie mu to długo, bo misji w trybie fabularnym jest tylko dwadzieścia, a każda z nich trwa maksymalnie pięć minut. Nie można powiedzieć, żeby były zróżnicowane. Trzeba zgubić pościg (dojechać do celu nie dając przeciwnikom zniszczyć auta), siedzieć komuś na ogonie przez określony czas, rozwalić wskazane samochody. Jest jeszcze niszczenie budynków – należy w nie wjechać, a rozpadną się jak domki z kart. Realistyczna fizyka? Efektowne animacje? Pomarzyć można.

Są dwa poziomy trudności – Easy i Hard. Oba tak naprawdę są łatwe, większość misji da się zrobić za pierwszym razem, ale tylko za granie na „hardzie" w nagrodę otrzymuje się samochody, którymi później można jeździć w karierze. Tam dzieje się więcej niż w trybie fabularnym. Jest taranowanie aut na czas (kiepskie), wyścig



FABUŁA Bzdury, ale fajnie przedstawione, w postaci komiksowych scenek, jak w nieSławnym.

EFEKT 3D Lepiej wyglądał w Ridge Racer i nie bolała głowa. Przy okrutnie doczytującym się otoczeniu, wolałem grać „na płasko".

do celu, ale bez wytyczonej trasy – sami decydujemy, którędy chcemy jechać i to jest super. Poziom trudności potrafi zaskoczyć przy jeździe na czas. Najdrobniejsza pomyłka często oznacza porażkę. Coś się developer nie mógł zdecydować, czy gra ma być łatwa czy trudna.

Ubisoft wydawał crapy na Wii w ilościach hurtowych i chyba zamierza to samo robić w przypadku 3DSa. Renegade jest grą słabą. Krótka, robi się pięć czynności na krzyż, a do tego Tanner puszcza ciągle te same teksty. „Naprawdę muszę naprawić ten samochód" rzucane po kilku stłuczkach doprowadzało mnie do szału. Napraw dokonuje się w garażu, a raczej przejeżdżając przez niego. A przeciwników taranuje naciskając L lub R – auto nagle robi ruch w bok, tak jak piłkarz atakujący rywala barkiem. Dlaczego auta nie rozbijają się o budynki tak widowiskowo, jak w Burnoucie? Czyż 3DS nie ma więcej mocy od PS2? Nie widzę jej w grafice, widzę za to otoczenie doczytujące się tuż przed nosem. To dla mnie tylko dodatkowe potwierdzenie, że Driver: Renegade 3D jest zwykłą budżetówką. //**Mielu**

OCENA **3.7**/10

Grafika 3/10 Dźwięk 4/10 Miód 4/10 Design 3/10

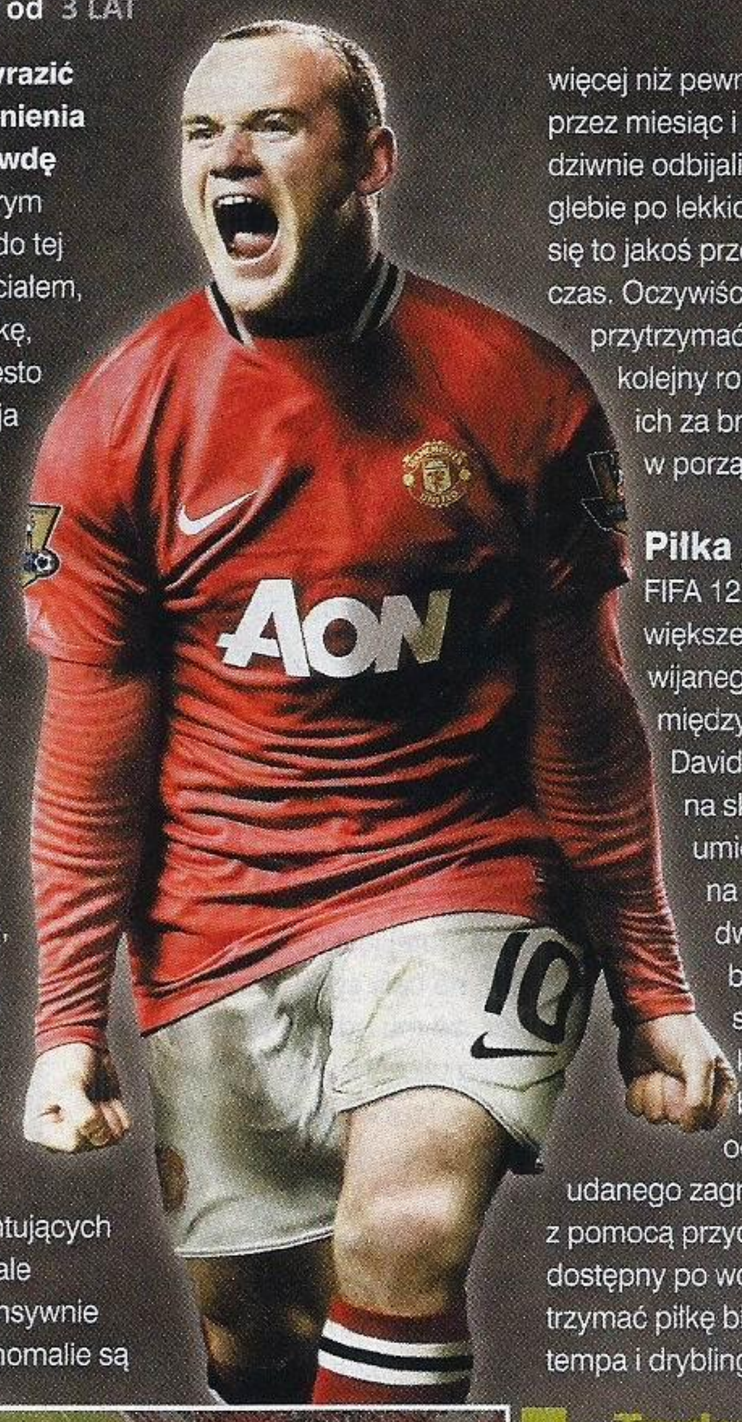
UWAGA, MIĘSO! NA DODATEK ZGNIŁE

+ Szukam... o, wiem, wyścigi po mieście w karierze
− Pop-up, grafika, głosy aktorów, w kółko to samo

Znów to zrobili

FIFA 12

Konsola PS3/X360 **Producent** EA SPORTS **Wydawca** ELECTRONIC ARTS **Premiera** JUŻ JEST
Liczba Graczy 1-7 (22) **Dozwolone od** 3 LAT



Po miesiącu testów mogę wyrazić opinię, że nowy system bronienia jest trudny i wymaga naprawdę solidnego ograna. Zabranie piłki dobrym dryblerom sprawia więcej kłopotów niż do tej pory; piłkarze umiejętnie zastawiają się ciałem, a zbyt natarczywe pociąganie za koszulkę, pchanie czy próby wystawiania nogi często kończą się faulami. To naturalna ewolucja gry, całkiem udana próba oddania graczom większej kontroli. Tyle że z uwagi na wspomnianą trudność nie każdemu przypadnie do gustu. Dlatego autorzy zostawili możliwość powrotu do starego, dobrze znanego „wbiegania" w przeciwnika przy zwykłym trzymaniu R1+X lub podwajania za pomocą R1+Kwadrat – można włączyć tę opcję w ustawieniach sterowania.

Nowy silnik fizyczny liczący kolizje działa całkiem sprawnie; powiedziałbym, że jest gotowy w trzech czwartych. Piłkarze odbijają się od siebie i zaliczają gleby bardziej realistycznie niż do tej pory. Walka ciałem ma znaczenie, nie ma co pakować się Kunem Aguerro w Johna Terry'ego. Po wydaniu dema w internecie zaroiło się od filmów prezentujących błędy i dziwaczne zachowania piłkarzy, ale myślę, że przy kilku milionach osób intensywnie grających w to demo, pojawiające się anomalie są więcej niż pewne. Graliśmy w FIFA 12 codziennie przez miesiąc i owszem, kilka razy zawodnicy dziwnie odbijali się od siebie, czy lądowali na glebie po lekkich dotknięciach, ale nie zdarzało się to jakoś przesadnie często, a raz na jakiś czas. Oczywiście EA Sports mogło jeszcze przytrzymać Impact Engine i szlifować go kolejny rok, ale wtedy krytykowalibyśmy ich za brak innowacji. Dla mnie jest w porządku i choć nie jest idealny, działa.

Piłka jest okrągła

FIFA 12 robi kolejny krok w stronę większego realizmu, także za sprawą rozwijanego Personality Plus – czuć różnicę między zawodnikami; Theo Walcott czy David Silva mogą urwać się obrońcom na skrzydle, Torres i Drogba umiejętnie zastawiają się, a Messi raz na jakiś czas prześlizgnie się między dwoma obrońcami. W ogóle bardzo trudno jest przebić się przez kierowanych przez konsolę obrońców, którzy grają bardziej zespołowo i stopniowo odcinają gracza od możliwości udanego zagrania czy podania. Na szczęście z pomocą przychodzi precyzyjny drybling, dostępny po wciśnięciu R1/RB, pozwalający trzymać piłkę bliżej nogi. Opanowanie zmian tempa i dryblingów może nieco potrwać, ale warto poświęcić czas na naukę, bo w FIFA 12 stwarzanie sytuacji bramkowych naprawdę nie jest proste. Wspomnę jeszcze ciepłym słowem o bramkarzach, którzy bronią często znakomicie, choć oczywiście są bezsilni przy „szczurach" w długi róg przy sam na sam z napastnikiem.

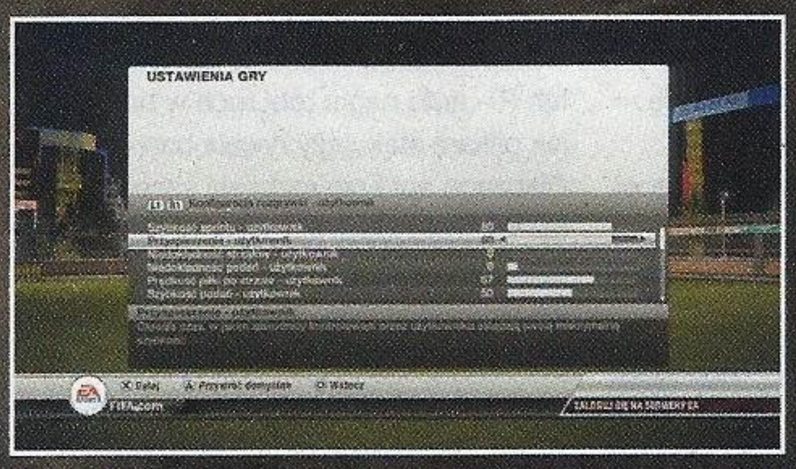
Jestem jedną z tych osób, które niezmiennie denerwują przerwy w meczu granym w multiplayerze. Dlatego z wdzięcznością witam wszystkie zmiany mające na celu przyspieszenie rozgrywki. Szybkie rozegranie rzutu wolnego pojawiło się jakiś czas temu, do tego w tym roku dochodzi szybki wyrzut z autu – o ile zawodnik znajduje się blisko piłki, która opuściła boisko. Gry piłkarskie zawsze doczytywały zmiany zawodników – nie w FIFA 12; tutaj wejście świeżego zawodnika na boisko realizowane jest na bieżąco.

Trudno jest przebić się przez kierowanych przez konsolę obrońców, którzy grają bardziej zespołowo i stopniowo odcinają gracza od możliwości udanego zagrania

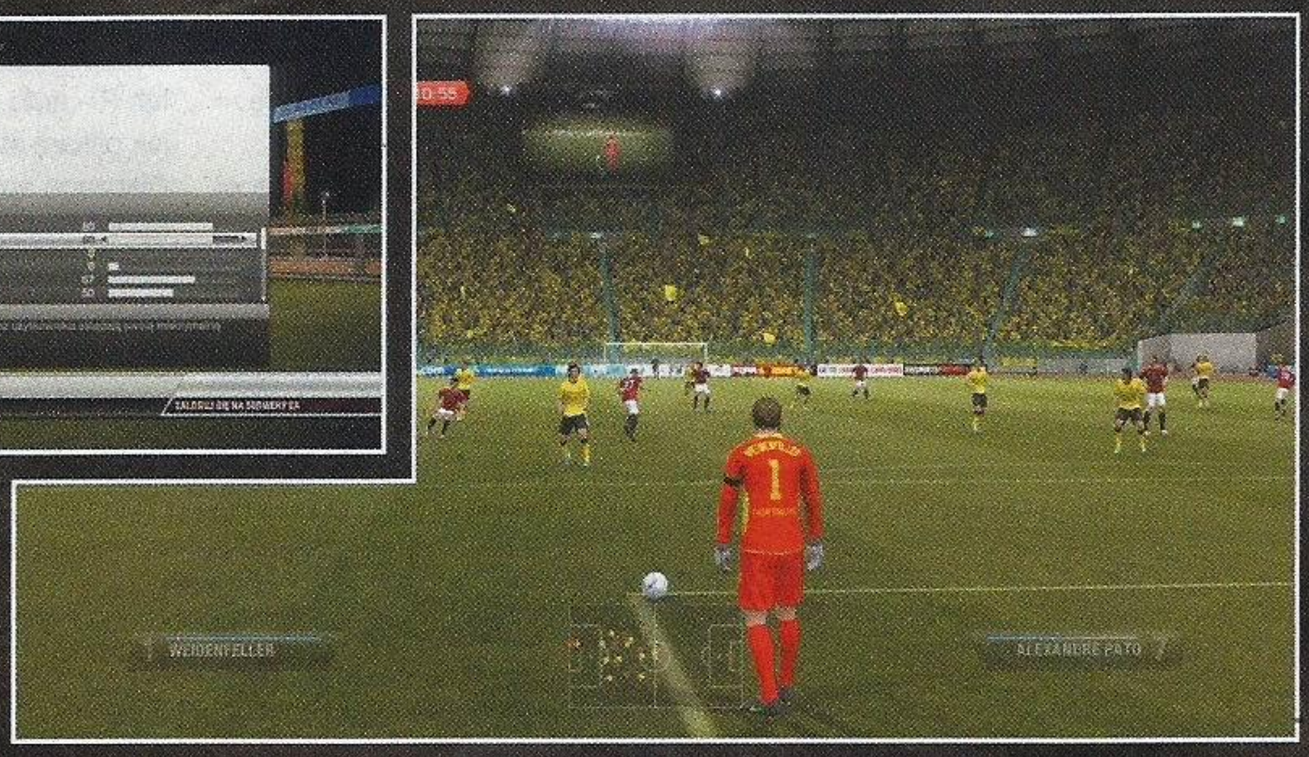
Więcej i więcej

EA mocno rozwija aspekt socjalny swoich gier i FIFA 12 nie jest wyjątkiem. „Wspieraj swój klub" to ciekawa inicjatywa, pozwalająca wspierać ulubiony klub w sieciowych rankingach. Działa to w najprostszy, ale przy tym skuteczny sposób: za wszystko, co robimy w FIFA 12 zdobywamy swego rodzaju punkty doświadczenia, które w połączeniu z innymi ultrasami, z punktów których wyciągana jest średnia (co ma zapobiegać naginaniu zasad czy oszustwom) pchają naszą ulubioną ekipę w górę. Warto przy tym wiedzieć, że wspierając dajmy na to ADO Den Haag nic nie stoi na przeszkodzie, by podbijać sieć Realem Madryt – punkty polecą na konto ADO. Do tego w trakcie sezonu będą pojawiały się dodatkowe zadania i wyzwania dla fanów.

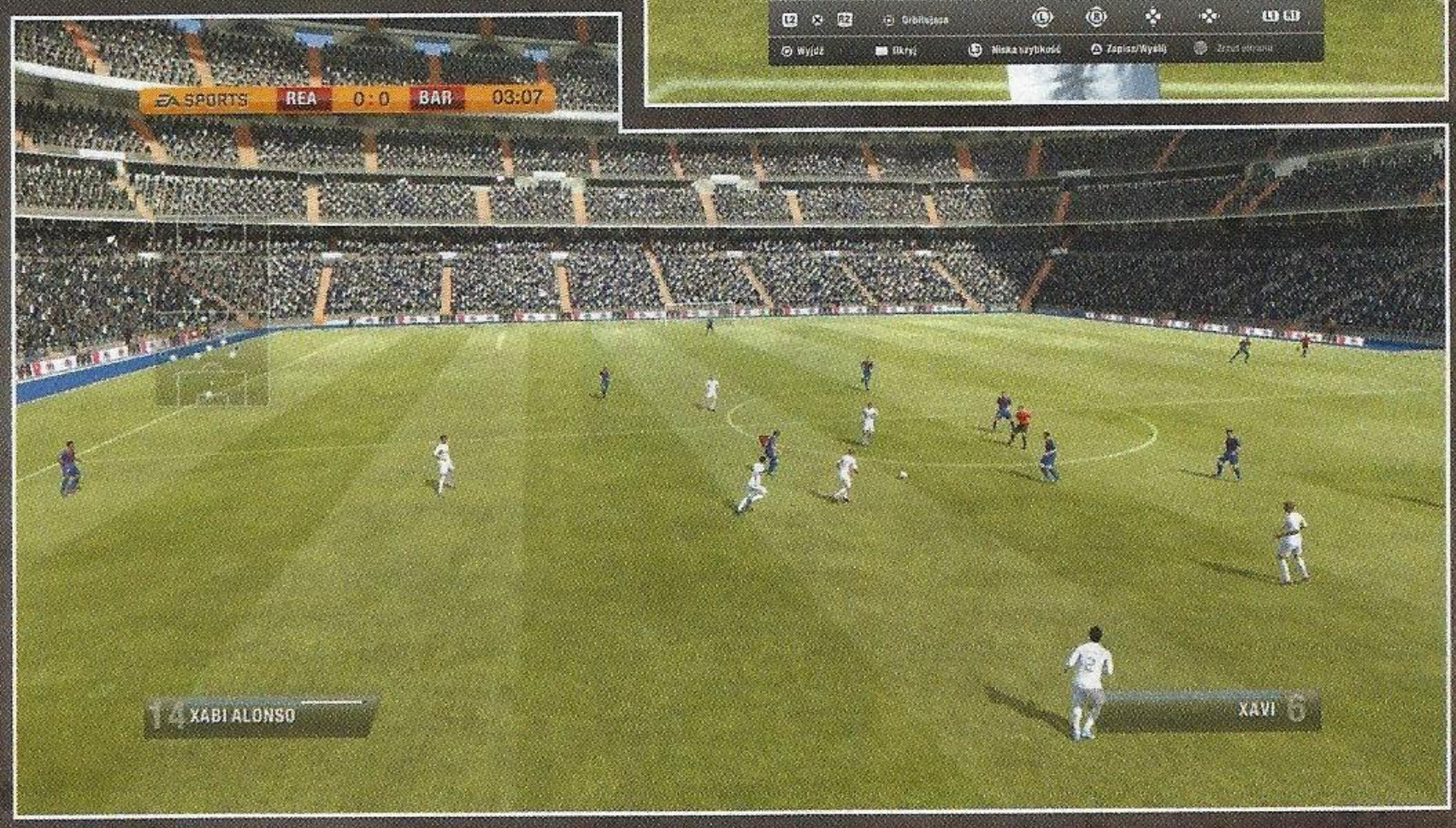
Kolejna duży tryb online to „Sezony pojedynków" (Head to Head Seasons). Na ogół w grach sportowych walczy się w sieci w pojedynczych meczach rankingowych, można też zagościć w jakimś lobby i zagrać turniej. Head to Head Seasons jest swego rodzaju sieciową kampanią w walce o podium. Zaczynając na samym dole mamy dziesięć lig i sezonów po dziesięć meczów w każdym, na tradycyjnych ligowych zasadach – trzy punkty za zwycięstwo, jeden za remis. Celem na koniec każdego sezonu jest awansowanie do wyższej ligi. EA sprytnie zaplanowało sprawę tak, by poziom trudności rósł w miarę postępów – na przykład do awansu do 9 ligi wystarczy mieć tylko 12 punktów, czyli wygrać 4 mecze z 10. Do tego w ligach są również – dodatkowo – puchary. EA obiecuje usprawniony matchmaking i wyszukiwanie zarówno graczy,



SUWAKI Po raz pierwszy pojawiają się suwaki, którymi można regulować mnóstwo aspektów gry, jak choćby celność i moc strzałów oraz podań, czy zachowanie piłkarzy i to zarówno swoich, jak i SI konsoli. Dzięki temu można dostosować grę do własnych preferencji.



CHRIST I ANO Grafika i animacja są świetne, ale z chęcią zobaczylibyśmy kolejny krok do przodu. Nie ma co się jednak łudzić, nową jakość poznamy dopiero na kolejnej generacji. EA mogłoby za to popracować nad replayami, bo w konkurencyjnej grze Konami są bardziej efektowne.



LA MASIA Nareszcie można stworzyć własną szkółkę piłkarską, rozwijać młodzików i stopniowo włączać ich do pierwszego składu, bądź zarobić na nich niezłą kasę dla klubu. Skautom też trzeba beceelować.

jak i drużyn na naszym aktualnym poziomie. Grając trzygwiazdkowym klubem nie trafimy więc na Real czy Barcę. Bardzo podoba mi się ta inicjatywa – wreszcie jest o co grać w sieci, a nie tylko o satysfakcję.

Zmian w online jest więcej; teraz nawet pojedynki z kumplem z listy przyjaciół dzielone są na sezony – a jakże, po 10 meczów w każdym, z efektownym podsumowaniem wydarzeń po każdym sezonie. Podszlifowano też kod sieciowy, tryby zespołowe i Virtual Pro. Ciężko przewidzieć jak będzie to wszystko wyglądało, gdy na serwery wbije się parę milionów fanów piłki nożnej, ale jestem dobrej myśli.

Jak Sir Alex

Tryb menedżerski również przeszedł sporo zmian, o których wspominaliśmy w ostatniej zapowiedzi. W skrócie: rynek transferów jest bardziej realistyczny – nie ma już problemów z przyciągnięciem najlepszych zawodników do topowych klubów, o ile są na to pieniążki. Niektórzy piłkarze marudzą, gdy grają za mało i spada im morale, można nie odpowiadać na zapytania o naszych piłkarzy z innych klubów (olewanie maili? Wow!), co owocuje na przykład kolejnymi ofertami za jakiś czas. Pojawiła się szkółka dla młodzików, a do naszej dyspozycji są skauci wyszukujący talenty na całym świecie. Wreszcie fajnie zrealizowano ostatni dzień transferów, gdy odliczane są godziny do zamknięcia okienka i jest coraz mniej czasu na ruchy. Mając w pamięci to, co w tym roku wyczyniał właśnie tego dnia Arsene Wenger, widać, że te godziny mają naprawdę dramatyczny przebieg.

Pakiet Ultimate Team, dostępny w poprzednich wersjach jako płatne DLC, od razu znajduje się na płycie z grą. Centrum Kreacji również powraca w glorii i chwale. Złą wiadomością jest brak licencjonowanej polskiej T-Mobile Ekstraklasy, w związku z tym chętni zagrają zespołami pokroju L. Poznań czy W. Kraków, bez oryginalnych herbów. EA nie dogadało się z częścią klubów, które okazały się po prostu zbyt pazerne.

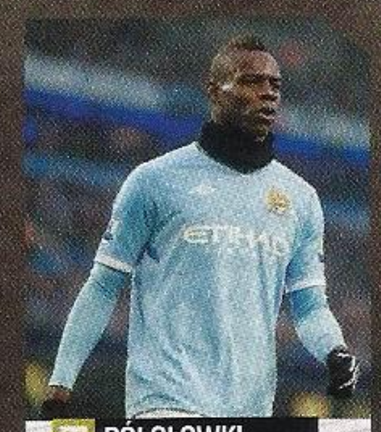
Natomiast piłkarze oczywiście są w komplecie. Mecze po polsku komentuje oczywiście duet Szpakowski/Szaranowicz, panowie dograli sporo nowych kwestii, także bardziej skierowanych w stronę Personality Plus – opowiedzą anegdotę o klubie, piłkarzu czy stadionie.

Goooooool!

Gra jest śliczna i płynna, jest sporo nowych animacji piłkarzy, są piękne stadiony, choć publika to dalej rozpikselowane bloby. EA Trax jak co roku stworzyło fachową ścieżkę dźwiękową. Czy warto zmienić FIFA 11 na FIFA 12? Oczywiście, że tak. Po zmianach zaserwowanych nam w tej odsłonie nie wyobrażam sobie powrotu do poprzednich części; wydają się po prostu niekompletne, jakby czegoś im brakowało. Mam jednak nadzieję, że prace nad Impact Engine będą w dalszym ciągu trwały i za rok zobaczymy jego lepszą odsłonę. No i warto jednak dogadać się z naszą Ekstraklasą. //**Gulash**

DLA PROSÓW I AMATORÓW

MIELU: Myślę, że David Rutter nie chciał tej opcji włączenia starego systemu obrony, ale ktoś mu podszepnął, że FIFA zrobiła się trudna. Obierzcie piłkę Torresowi albo zatrzymajcie kiwającego Matę. Może Manchesterem City... Dla mnie nowy system jest genialny, lubię decydować, kiedy piłkarz ma wystawić nogę, a wbieganie przed rywala, by odebrać piłkę jest cudne, ale to już trochę hardcore'owa zabawa. Dlatego dobrze, że można powrócić do systemu z F11. **9/10**



PÓŁGŁOWKI

Warto pogrzebać trochę w taktyce i ustawieniach swojego zespołu i stopniowo wyregulować mechanizm drużyny, bo zdarza się, że SI naszych graczy wprawia w osłupienie. Na przykład środkowi obrońcy nieproszeni potrafią zbiegać do boków, tworzy się za duża dziura między środkową linią a obroną, a pomocnicy zbyt bojaźliwie wychodzą do ataku. Gra nie jest przez to jakoś zepsuta, ale potrafi zirytować. Z drugiej strony można powiedzieć, że dochodzi czynnik ludzki. Rumiany poślizgnął się podczas ostatniej akcji w meczu z Niemcami...

OCENA 9.2/10

Grafika 9/10 Dźwięk 9/10 Miód 9/10 Design 9/10

ZNACZĄCY KROK DO PRZODU

+ Opcjonalna nowa obrona, lepszy drybling, Impact engine
– Brak Ligi Mistrzów lub choćby Ligi Europy i ekstraklasy

ŚWIATEŁKO W TUNELU **Star Fox 64 3D może nie wypadł rewelacyjnie, ale jest zwiastunem końca posuchy na kieszonsolce Nintendo. Dwa razy Mario, Rayman, Sonic i inni trafią do sklepu przed końcem roku. A po sylwestrze ma być nawet lepiej.**

Nie wszystkie stare hity są ponadczasowe

Star Fox 64 3D

Konsola 3DS **Producent** Q GAMES **Wydawca** NINTENDO
Premiera JUŻ JEST **Liczba Graczy** 1 (4) **Dozwolone od** 12 LAT

Odgrzewany kotlet kotletowi nie równy. Ledwie kilka miesięcy temu zachwycałem się odświeżoną Okaryną Czasu. Wysoka ocena nie była jednak wynikiem tylko dodatków i ulepszonej grafiki; nie byłoby dziewiątki, gdyby rozgrywka nie broniła się w dzisiejszych czasach. I tu leży problem Star Foxa. Być może kiedyś był hitem, ale w przeciwieństwie do Zeldy, nie poradził sobie najlepiej z próbą czasu.

Z szynami i bez

Star Fox 64 3D to w założeniach gra nieskomplikowana. Przez większość czasu gracz steruje Arwingiem, który leci przed siebie i strzela, a manewrować może jedynie w granicach ekranu. Jednak w przewidzianych przez grę momentach Arwing wyskakuje z szyn i może swobodnie poruszać się po polu bitwy, przypominając przez chwilę rewelacyjnego Rogue Leadera. Na arsenał składa się podstawowy, nielimitowany laser, jego czasowe ulepszenie oraz ograniczona ilość rakiet. To jedna z tych gier, w której zasady łapie się w mig, chociaż na wszelki wypadek autorzy przygotowali samouczek.

Jeśli nigdy wcześniej nie graliście w Star Foxa (nie liczę tutaj Adventure), musicie przygotować się na to, że to gra o typowo arcade'owym charakterze. Do napisów końcowych dotrzecie w maksymalnie godzinę. Trochę krótko, nieprawdaż? A to dlatego, że w SF64 3D napisy końcowe to początek zabawy. Przygodę należy kończyć wielokrotnie, zdobywając medale i coraz wyższe wyniki punktowe, a także odkrywając sekretne ścieżki do trudniejszych misji. Bowiem by dotrzeć do bossa, gracz musi przebić się przez zaledwie siedem z piętnastu leveli. Po prostu nie da się zobaczyć wszystkiego za jednym zamachem, co wydłuża rozgrywkę kilkukrotnie. Pojawiają się nawet misje, gdzie gracz kieruje czołgiem lub łodzią podwodną, ale stanowią one raczej ciekawostkę – prowadzi się te pojazdy wyraźnie gorzej niż Arwinga. Ale jako przerywnik zdają egzamin.

KOSMICZNE ZOO
Nic nie zestarzało się w tej grze tak mocno, jak projekty postaci. Pies-generał, szympans-antagonista, żaba-mechanik czy sokół-twardziel z pewnością przemawiali do wyobraźni młodszych nastolatków w 1997 roku. Nadawało to grze charakteru serialu animowanego dla dzieci, a przy okazji dostarczało maskotek niczym z platformówek. Dziś jednak bajki dla dzieci wyglądają inaczej, a platformówki ustąpiły miejsca strzelaninom. Rzucający podniosłe teksty zwierzyniec dziś już nie przyciąga, a być może nawet odrzuca.

Bardziej stare niż nowe

Star Fox 64 przy przesiadce na handhelda doczekał się mocno podciągniętej oprawy i przyjemnego, wyważonego efektu 3D. Modele, szczególnie głównych bohaterów oraz bossów wyglądają o wiele lepiej, dodano także garść nowoczesnych efektów i ładnych tekstur. Szkoda tylko, że nie pogrzebano głębiej w kodzie gry, przez co obiekty dalej dorysowują się zbyt blisko gracza, co szczególnie słabo wygląda w otwartej przestrzeni kosmicznej. Jakby tego było mało, nie wyeliminowano zwolnień animacji, które choć rzadkie, nie powinny mieć miejsca w kilkunastoletniej grze na nowoczesnym sprzęcie. Widać po prostu, że remake SF64 miał niższy priorytet niż Ocarina of Time.

Wielkim zawodem jest także tryb multiplayer. Nawet nie chodzi o to, że trzy tryby rozgrywki oraz cztery plansze to na dzisiejsze czasy śmiech na sali. Wszystko rozbija się o brak rozgrywki online, która do tej gry pasowałaby idealnie. Można grać tylko lokalnie, ale 3DS nie jest (jeszcze?) zbyt popularny, co oznacza, że ciężko znaleźć trzech kolegów z konsolą. Całe szczęście, że do zabawy wystarczy jedna kopia gry, a brakujących graczy można zastąpić botami sterowanymi przez konsolę.

Nie za te pieniądze

Star Fox 64 3D to ryzykowna inwestycja. Jeśli nie macie w sobie ciągu do samodoskonalenia i kończenia gry z coraz wyższym wynikiem (pamiętając, że rankingów online brak), istnieje niebezpieczeństwo, że odłożycie kartridż z grą na półkę po dwóch godzinach. Rozczarowuje też znikoma liczba dodatków dołożonych do tej wersji. Zelda miała między innymi dwa bonusowe tryby zabawy, a Star Fox? Sterowanie żyroskopowe (niezłe, ale grzybek analogowy lepszy), nowy (łatwiejszy) poziom trudności, kilka power-upów na krzyż. Aha, no i zabawną opcję, dzięki której wewnętrzna kamera śledzi twarze graczy podczas rozgrywki wieloosobowej. Dla tych, którzy Star Foxa darzą sentymentem, SF64 3D może okazać się nostalgicznym powrotem do czasów, gdy wszystko było przecież lepsze, a już zwłaszcza gry. Jako nowy tytył w pełnej cenie, kosmiczne przygody lisa pozostawiają jednak sporo do życzenia. //**Kaxi**

NIE WSZYSTKO MUSI BYĆ OKARYNĄ

MIELU: Nie patrzę na Star Foxa jak na odświeżoną konwersję z N64, a grę na konsolę przenośną i w takiej formie sprawdza się doskonale. Krótkie misje idealnie nadają się, by zaliczać je w podróży do pracy lub szkoły. Da się ją ukończyć w godzinę, ale co z tego – mordobicia też, ale nie o to w takich grach chodzi. Tu odblokowują się nowe misje i zadania, więc będziecie bawili się o wiele dłużej. Żaden z tego killer, ale warto zagrać. **7/10**

OCENA **6.4/10**

Grafika 7/10 **Dźwięk** 6/10 **Miód** 6/10 **Design** 6/10

STAR FOX BYŁ DOBRY W SWOIM CZASIE

+ Odświeżona grafika, różne ścieżki, udane 3D
– Niedomagające multi, brak online, mało nowości

BEZBOLEŚNIE **Zastanawiałem się, jak moje gałki oczne zniosą efekt 3D w Star Foksie. W końcu to dość dynamiczna gra, z masą wybuchów i rozbłysków. Niepotrzebnie się martwiłem. Efekt 3D może nie zrzuca z fotela, ale nie przeszkadza i dodaje przyjemną głębię.**

Nie reaktywujemy Kombat Korner

Mortal Kombat Arcade Kollection

Konsola X360(XBLA)/PS3(PSN) Producent OTHER OCEAN Wydawca WARNER BROS. Premiera JUŻ JEST Liczba Graczy 1-2 (2) Dozwolone od 18 LAT

Jeżeli czytaliście poprzedni numer NEOplus, to wiecie, że Gulash nie zamierza reaktywować kultowego kącika o bijatykach. Niech najstarsi wyjadacze opowiadają młokosom o rubryce, która była prawdziwym majstersztykiem na polskim rynku, i wspominają dobre czasy. Powrót do przeszłości może być bowiem bolesny. Tak jak i odpalenie Arcade Kollection.

NAJLEPSI Z NAJLEPSZYCH **Kocham rankingi, ale czemu nie wprowadzono statystyk dla całego zestawu, a jedynie oddzielne dla każdej z gier? Other Ocean jeszcze muszą dużo się nauczyć.**

Finish him!

Poziom trudności Mortal Kombat, Mortal Kombat 2 oraz Ultimate Mortal Kombat 3 zabija. Pokonanie pierwszego przeciwnika na drabince wymaga sporych umiejętności, a walki z finałowymi szefami to absolutne przegięcie i powód do płaczu, zgrzytania zębami i wizyty u psychoterapeuty. W sumie nic w tym dziwnego, bo to odświeżone wersje z salonów gier, które tak zaprojektowano, by wyłonić osiedlowych mistrzów Mortal Kombat i przy okazji ogołocić kieszenie graczy z żetonów. Jeżeli przegrywaliście w dzieciństwie całe kieszonkowe tylko po to, by zaistnieć na liście najlepszych wojowników na automacie, to ucieszą Was rankingi, pokazujące ksywy najmocniejszych wymiataczy na świecie. Dobre jest również to, że nie ruszając się z domu możecie się z nimi zmierzyć. Tylko szkoda, że komponenty sieciowe nie zostały tak dopracowane, jak choćby w serii BlazBlue. Mało tu opcji, lobby wygląda biednie i często bez przyczyny znikają z niego gracze, a radość z rozgrywki psuły mi częste lagi. Mam nadzieję, że wkrótce pojawi się odpowiednia poprawka, bo we wrześniu rozgrywki były mocno frustrujące, a potyczki z żywymi przeciwnikami to przecież kwintesencja każdej bijatyki.

Osoby grające w pojedynkę niewiele znajdą dla siebie w Arcade Kollection. Nie dorzucono nic nowego poza klasycznymi trybami zabawy, a jedyne dodatki to osiągnięcia i trofea oraz filtry obrazu. Można ustawić krzywizny ekranu, by w pełni emulować automat z salonu gier, co nie zmienia faktu, że cały czas trzeba grać w 4:3. Filtry to miły dodatek dla fanów, ale zapowiadano odświeżenie oprawy graficznej. Niestety mój zmysł wzroku zaliczył fatality. Ultimate Mortal Kombat 3 wygląda całkiem znośnie, ale jedynkę i dwójką docenią jedynie najwięksi miłośnicy serii. I tak naprawdę to dla nich przygotowano ten zestaw, bo gracze, którzy zaczynali zabawę z Mortal Kombat w tym roku nie powinni kupować tej składanki. Szkoda, że nie dorzucono dodatkowych trybów i porządnie nie poprawiono grafiki. Capcom znacznie lepiej odświeżył Street Fighter III: Third Strike Online Edition. //**Fax**

W CO GRAMY? **Jeżeli znudzi Wam się np. MK2 i będziecie chcieli pograć z kumplami w MK, to musicie opuścić lobby i zalogować się ponownie.**

OCENA **5.9/10**

Grafika 4/10 Dźwięk 6/10 Miód 7/10 Design 6/10

TO NIE BYŁO FLAWLESS VICTORY

➕ Trzy kultowe gry w dobrej cenie
➖ Lagi, grafika, brak bonusów

Leedmees

Konsola X360(XBLA) Producent KONAMI Premiera JUŻ JEST Liczba Graczy 1-2 Dozwolone od 3 LAT Wymaga KINECT

Mam nadzieję, że seria Lemmings doczeka się w końcu reaktywacji na miarę XXI wieku, ale idea przeprowadzania podopiecznych z punktu A do B powraca w wielu grach. W wakacje recenzowałem From Dust, bawiąc się siłami przyrody, a teraz wykorzystałem własne ciało w Leedmees.

Na pierwszy rzut oka to prosta kopia Lemmings. Plansze są małe, na każdej z nich znajdują się przeszkody, a celem zabawy jest bezpieczne przeprowadzenie sympatycznych stworków do wyjścia. Po drodze można jeszcze zgarnąć gwiazdki, by osiągnąć wysoki wynik. Wydawałoby się, że nie ma nic prostszego, ale by zaliczyć zadania należy skorzystać z własnego ciała. Na ekranie pojawia się przedziwna, drewniana postać, która jest awatarem gracza. Brakuje pomostu? Wystarczy rozłożyć ręce. Podopieczni kierują się w stronę ściany z kolcami? Trzeba zablokować im drogę. Ludki nie potrafią wdrapać się na wzniesienie? Wystarczy podać im dłoń. Z każdym ekranem rośnie poziom trudności łamigłówek i trzeba się zdrowo nagimnastykować i nagłówkować, by ocalić pocieszne istoty.

To bez wątpienia najlepsza gra na Kinect z biblioteki XBLA. Ma Banalne zasady i jest prosta, ale urocza oprawa z miejsca mnie wciągnęły. Polecam też kooperację dla dwóch osób na oddzielnych planszach, które wysoko stawiają poprzeczkę. I tylko szkoda, że Kinect czasami odmawia posłuszeństwa. //**Fax** **7.1/10**

SkyDrift

Konsola PS3(PSN)/X360(XBLA) Producent DIGITAL REALITY Premiera JUŻ JEST Liczba Graczy 1 (8) Dozwolone od 7 LAT

Mario Kart to jedna z najpopularniejszych serii gier na świecie, której każda odsłona sprzedaje się w wielomilionowym nakładzie, więc nic dziwnego, że pojawiają się jej liczne klony. Również takie egzotyczne, w których gokarty zastąpiono samolotami.

W SkyDrift czeka na graczy kilka różnorodnych maszyn oraz wielobarwnych miejscówek. Samoloty różnią się parametrami, ale to tylko kosmetyka i wybór niebieskiego lub czerwonego pojazdu nie ma wielkiego znaczenia. Sterowanie można opanować... w locie, a trasy są bardzo krótkie i przewidywalne. Nikt nie będzie miał trudności z wymijaniem skał, czy zdobywaniem lewitujących power-upów. Niektóre z nich zwiększają prędkość, inne to po prostu zestawy rakiet, którymi można zwiększyć swoje szanse na zwycięstwo. Nic odkrywczego tu nie znajdziecie.

Gra wygląda bardzo ładnie; modele samolotów są dopracowane, efekty specjałów przypominają Blur, a otoczenie zmienia się jak w kalejdoskopie. Latałem w kanionach, nad tropikalnymi wyspami i podziwiałem arktyczne lodowce. Wszystko to dostępne jest także w trybie multiplayer przeznaczonym dla maksymalnie ośmiu osób. Bez podłączenia do sieci również nie będziecie się nudzili. Do odblokowania czekają skórki do samolotów oraz dodatkowe wyścigi. Nie nastawiajcie się jednak na wielkie emocje, bo to całkiem solidny klon Mario Kart, ale tylko i wyłącznie klon. //**Fax** **6.2/10**

The Baconing

Konsola PS3(PSN)/X360(XBLA) Producent HOTHEAD GAMES Premiera JUŻ JEST Liczba Graczy 1-2 Dozwolone od 12 LAT

Ron Gilbert musiał się świetnie bawić, tworząc w ubiegłym roku parodię Diablo, którą docenili również gracze. Czy DeathSpank bez jego udziału nadal będzie równie dobry?

Przede wszystkim to już nie jest DeathSpank, a The Baconing. Nie ma to jak zainwestować w nową markę, wydać dwie gry z serii i... zmienić nazwę. Taka decyzja pozostaje dla mnie niezrozumiała, podobnie jak i zamiana średniowiecznego klimatu na mieszankę kilku okresów historycznych. Bajkowy klimat oryginału przepadł i zastąpiły go między innymi neony Las Vegas, czy mroczna wersja Disneylandu. To w dalszym ciągu klasyczny hack'n'slash, ale nie tak zabawny jak dwie poprzednie części. I choć The Baconing wygląda świetnie, to tak naprawdę nie zmienił się od czasu DeathSpank. Dodano nowych przeciwników, miejscówki, tony przedmiotów i broni oraz „nowatorską" fabułę – światu zagraża potężne zło, czyli AntiSpank, do którego powstania doprowadził główny bohater. Przez swoją lekkomyślność musi ponownie przebijać się przez dziesiątki poziomów i rozwijać zdolności bojowe.

Nie byłoby w tym nic złego, ale pierwsza część była przecież parodią gatunku i wychodzi na to, że wyśmiewa się z takich gier jak właśnie The Baconing. Najgorsze, że bez twórcy Maniac Mansion i The Secret of Monkey Island nie udało się odtworzyć zabawnego klimatu z oryginału. A na domiar złego zapomniano o kooperacji online. //**Fax** **6.0/10**

Wczasy zombie inclusive

Dead Island

Konsola PS3/X360 Producent TECHLAND Wydawca DEEP SILVER Premiera JUŻ JEST
Liczba Graczy 1 (4) Dozwolone od 18 LAT

Hotel pięciogwiazdkowy. Pokój czteroosobowy, klimatyzowany, z widokiem na morze, 10 metrów do plaży, w pobliżu bar, klub, basen, sauna i solarium. Możliwość nauki nurkowania.*

*Za poparzenia, pogryzienia, nadgryzienia, rany szarpane, urwane kończyny, zniekształcenia ciała, zgony i kace organizator wycieczki nie ponosi odpowiedzialności.

Warto czytać w folderach biur podróży wszystko, szczególnie to, co jest schowane pod mikroskopijną czcionką. Bohaterowie Dead Island nie zachowali podstawowej czujności i po pierwszej nocy, kiedy tańczyli do wariacji na temat „Waka Waka" Shakiry bawili się, jakby jutra miało nie być, okazało się, że… jutro faktycznie może nie nadejść. A nawet jeśli to w zgniłej, powolnej formie, wyciągając swoje łapy po ocalałych i chcąc się nimi pożywić. Na osoby, które zbyt szybko „odpadają" na imprezie zwykło się mówić „zombiaki" i chyba właśnie taki scenariusz wzięty dosłownie był inspiracją dla gości z Techlandu, bo rajską wyspę i okolicę zasiedlają zastępy nieumarłych, a garstka ludzi musi po prostu przeżyć. Proste? Na kacu nic nie jest proste...

My mama is a zombie, 'cause papa bit her

Największym zaskoczeniem było dla mnie, że autorzy z Wrocławia tak dobrze wczuli się w klimat zombiaków, bo przecież ani nie obchodzimy masowo Halloween, ani tradycja walki z nieumarłymi nie jest głęboko zakorzeniona w Polakach. Tymczasem nie czuć żadnego rozdźwięku i każdy Amerykanin, który zna The Walking Dead czy Dead Rising i kupi grę, nie poczuje żadnej różnicy w atmosferze. Zresztą jeśli miałbym porównać do czegoś Dead Island, to byłaby to właśnie produkcja Capcomu, choć to Dead Island bardziej trafiło w moje gusta. Przede wszystkim autorzy postawili na kooperację i to na tyle mocno, że opcja gry ze znajomymi jest podstawową – żeby zagrać w pojedynkę, trzeba zmienić ustawienia. Szkoda, że nie postarano się o split-screen choćby na dwóch graczy, ponieważ współpraca to drugie imię Dead Island i nawet nie starałem się grać w pojedynkę. Na szczęście w sieci można bez problemu znaleźć chętnych do rozwałki i to na różnych poziomach zaawansowania, bo nie ma większego sensu dołączanie na początku do rozgrywek doświadczonych zombie-ubijaczy. Oprócz doświadczenia warto zwrócić uwagę na typ postaci, jaki wybrali inni gracze. Można przechodzić grę czterema karkami, którzy nieumarłym się nie kłaniają, ale nie po to autorzy rozszerzyli wachlarz możliwości, żeby tak biedować. Mamy specjalistkę od broni białej, palnej, miotania ostrymi przedmiotami albo

LEFT 4 LIFE

Szkoda, że Valve ubiegło Techland ze swoją grą, bo przez to Dead Island nie ma takiej świeżości, jaką swego czasu prezentowało Left 4 Dead. Brakuje mi podkręcenia designu szefów, bo żaden z nich nie zapadł mi na dłużej w pamięć. Jednak nie ma co rozrywać szat i jeżeli dobrze bawiliście się przy L4D, to z przyjemnością spędzicie kilka wieczorów na urokliwej, acz groźnej rajskiej wyspie Banoi. Tylko czas premiery wybrano mało sensownie, za chwilę Dead Island będzie musiało stawić czoła sequelowym pewniakom. To byłaby idealna zabawka na wakacje.

albo odzyskiwanie energii po spożyciu? Nie brakuje także bardziej konwencjonalnych opcji, pod tym względem Dead Island nie ma czego się wstydzić, nawet w porównaniu z wieloma zachodnimi erpegami. Trochę czasu zajmuje połapanie się w tym wszystkim, ale hardcore'owcy docenią zostawienie graczom sporej dowolności, a gracze każualowi… cóż, to nie jest gra dla nich, i tak jej nie kupią.

Haters gonna bite

Praktycznie wszystko w Dead Island ma swoje statystyki. Począwszy od broni, przedmiotów, przez kondycję postaci, a kończąc na takich szczegółach jak bateria w latarce. Jednak autorom udało się uciec z kleszczy survival horrorów i nie musimy bez przerwy na wszystko zwracać uwagi. Bronie się zużywają, ale wokół leży tyle kijów baseballowych czy kluczy francuskich, że naprawdę nie ma się co przywiązywać i wręcz wypada eksperymentować. Narzędzia mordu można ulepszać, podpalając czy robiąc z nich granaty, nie ma także mowy o absurdach znanych z Dead Rising. Tutaj wszystko zostało podlane realistycznym sosem i nie nastawiałbym się na uganianie się za zombiakami z wielkim pluszowym misiem nafaszerowanym gwoździami. To podejście zdecydowanie bardziej mi pasuje, bo czyni z Dead Island bardziej „dorosły" tytuł, o ile w ogóle można tak powiedzieć o produkcji, w której chodzi o zabawę w zabijanego. Nieco inaczej przedstawia się sytuacja, jeśli chodzi o pistolety i karabiny, bo nie są one rozsiane jak makówki na nielegalnej plantacji i żeby zdobyć sensowną pukawkę trzeba wybrać się na zakupy. Można handlować z innymi graczami lub zdać się na grę i spróbować szczęścia u koleżków, którzy przebywają w kilku bezpiecznych punktach na mapie. Bez takich baz wypadowych gra nie miałaby sensu, zresztą to właśnie tam dostajemy zlecenia i posuwamy fabułę do przodu. Każde zadanie ma wpisaną w siebie walkę z nieumarłymi – nawet klejenie plakatów nie jest w praktyce

Jeśli traficie na sensowną ekipę, w której nikt nie będzie bezsensownie odłączał się od grupy, momentalnie zatęsknicie za masą wolnego czasu

zwracania uwagi zombie na siebie, aby reszta ekipy mogła urządzić rzeźnię od kulis. Warto poznać umiejętności każdej z postaci, ale i tak wybór jest tylko początkiem, bo mamy bardzo duży wpływ na rozwój, dzięki rozbudowanym drzewkom umiejętności czy modyfikacji broni. Drzewka każdej z postaci dzielą się na trzy kategorie – Fury, Combat i Survival. Każda zdolność może być rozwinięta do trzeciego poziomu, a są wśród nich prawdziwe perełki. Co powiecie na rzucanie nożami między oczy

NA CO IM BANDAŻE? Czy zombie mają swoich nieumarłych lekarzy, którzy bandażują ręce i pół twarzy? Zagadka taka tęga, że i detektyw Rutkowski mógłby nie dać rady. Łatwiej chyba po prostu łyknąć tę konwencję i nie zadawać takich pytań.

KRWISTY STEK Z ZOMBIAKA PŁYWA W BASENIE Zombiaki odradzają się na swoich pozycjach, ale bez zbytniej nadgorliwości, także nie obawiajcie się, że po wyjściu z chatki znowu będziecie musieli przebijać się przez zastępy wrogów.

NURKUJE JAK RONALDO Leżący zombiak nadaje się tylko do jednego – do dobitki. Sędziego nikt nie widział.

niewinne. Czasem trzeba kogoś eskortować albo po prostu przebić się przez zombie-armię i przynieść jakiś przedmiot, bo ktoś zostawił go na drugim końcu mapy. Miejscówki są pomysłowe i obszerne, z plaży przechodzimy do basenu, odwiedzamy kościół, nie brakuje akcentów zurbanizowanych. Na nudę nie można narzekać, choć nie da się ukryć, że graficznie nie jest porywająco i największy komplement, na jaki mnie stać, to schludność oprawy. Niestety zdarzają się problemy z akcjami kontekstowymi i gra nierzadko nie wyłapuje poprawnie naszych działań, jednak nie jest to bezwzględną regułą.

Serwery gniją ostatnie

Jako się rzekło, Dead Island byłoby pewnie tylko udaną wariacją na temat Dead Rising, gdyby nie tryb sieciowy i kooperacja. Jeśli traficie na sensowną ekipę, w której nikt nie będzie bezsensownie odłączał się od grupy, momentalnie zatęsknicie za wakacjami i masą wolnego czasu, jaki mogliście przeznaczyć na przebywanie na serwerach. Samo dołączenie do gry jest banalne proste i kojarzy mi się z Burnout Paradise, choć wymaga poświęcenia kilku chwil więcej, niż wciśnięcie krzyżaka. Znalezienie chętnych i rozpoczęcie zabawy trwa 2-3 minuty. Towarzysze mogą nas uleczyć, użyczyć przedmiotów, ale przede wszystkim liczy się każda para rąk zdolna utrzymać broń i wesprzeć nas w krytycznych momentach. Dead Island to nie beztroska młócka zombiaków, choć momenty, kiedy jucha pryska na wszystkie strony, kumpel obok właśnie wgniata głowę nieumarłego w glebę, a inny strzelając w czerwoną beczkę sprawdza, czy benzyna o poranku pachnie równie dobrze jak napalm, należą do chwil zdecydowanie wesołych. Największą wadą tej gry jest jej toporność w wielu elementach, ale jako platforma do sieciowej wyrzynki sprawuje się zgodnie z oczekiwaniami. Żeby zawieść się na Dead Island trzeba było oczekiwać chyba przygodówki z elementami logicznymi. Warto, zombiaków nigdy nie szkoda. //**Gonzo**

NIE TAKI ZOMBIAK ZGNIŁY JAK PISZĄ

MIELU: Nie lubię komentować pracy innych osób piszących o grach, ale tym razem muszę. Wystawiać Dead Island oceny na poziomie 4/10 to gruba przesada. Owszem, jest mocno zabugowana, ale to nie przeszkadza w doskonałej zabawie, zwłaszcza w czteroosobowym trybie kooperacji. Dobre wyniki sprzedaży dają nadzieję na sequel. Tylko błagam, Techland, nie dopuszczajcie do sytuacji, gdy niemal jednocześnie kończycie prace nad dwiema grami. Nie wyszło to najlepiej. **7/10**

OCENA 7.9/10

Grafika 7/10 Dźwięk 6/10 Miód 8/10 Design 5/10

NIEUMARLI NIE MAJĄ RACJI

+ Niezła kooperacja, rozbudowana jak erpeg
- Graficznie mogło być lepiej, nie ma split-screena

Ta gra powinna być wystawiana w galeriach sztuki

El Shaddai: Ascension of the Metatron

Konsola PS3/X360 **Producent** IGNITION ENTERTAINMENT **Wydawca** IGNITION ENTERTAINMENT
Premiera JUŻ JEST **Liczba Graczy** 1 **Dozwolone od** 12 LAT

Czy kraj, z którego pochodzą producenci w ogóle ma znaczenie? Czy różnice międzykulturowe są faktycznie widoczne w grach? A może to tylko część kampanii reklamowej? W końcu najlepsze produkcje w realiach średniowiecznej Europy – Demon's Souls i Baldur's Gate – nadeszły z Japonii i z Kanady, a nie narodziły się na Starym Kontynencie. Narodowość niekoniecznie musi przekładać się na doskonałe uchwycenie klimatu kraju, epoki, czy kultury. Mimo wszystko w przypadku El Shaddai: Ascension of the Metatron od pierwszych minut czuć, że to dzieło z Kraju Kwitnącej Wiśni. I nie tylko ze względu na artystyczną stronę tego niezwykłego projektu, ale i model rozgrywki.

Bóg wszechmogący

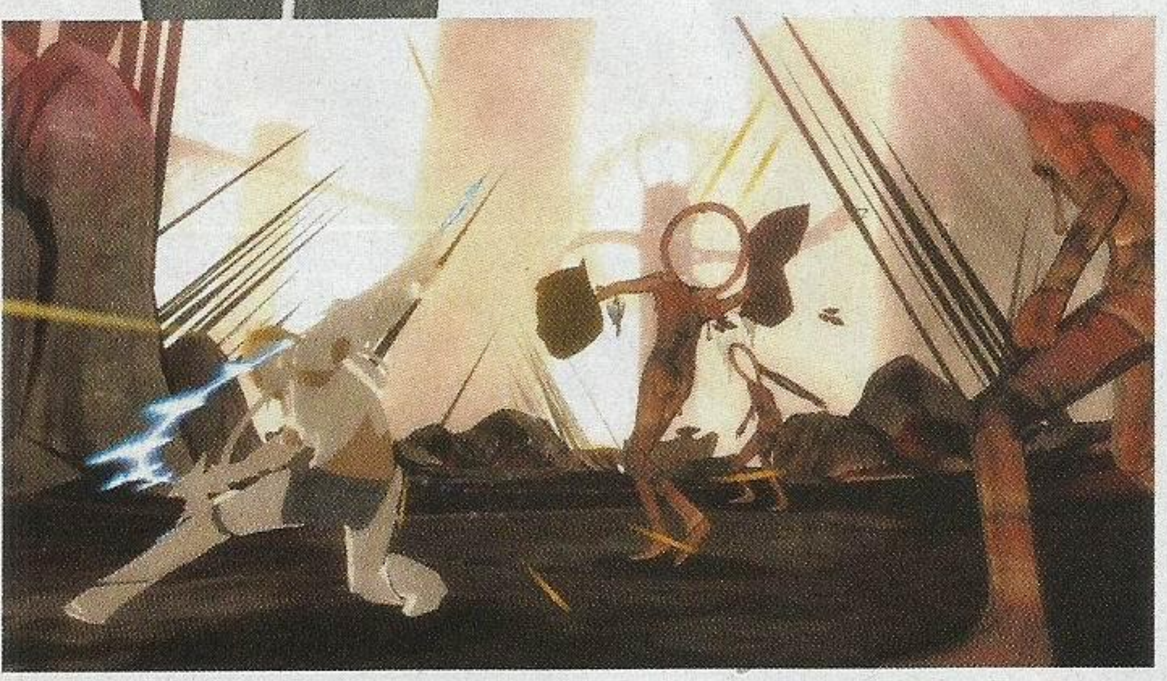
Przyzwyczailiśmy się do tego, że z Japonii pochodzi wszystko, co dziwne i piękne zarazem. Historia siedmiu upadłych aniołów, które ukryły się przez wzrokiem Boga i skorumpowały ludzi na Ziemi, to jedna z najbardziej niesamowitych i cudownych przygód, w jakich uczestniczyłem. Nie studiowałem religioznawstwa, ale udział w kursie nauk przedmałżeńskich wystarczył, by wyłapać wiele niuansów religijnej fabuły El Shaddai. Choć i tak nie byłem gotowy na nietypową narrację, budowaną przez rozmowy archaniołów, wspomnienia głównego bohatera i rękopisy ludzi. Przez pierwszą połowę zabawy Ascension of the Metatron niewiele tłumaczy – ciężko zrozumieć kim jest Enoch i dlaczego to właśnie on musi uratować ludzkość przed zagładą. Czy spotka go los chłopca z Shadow of the Colossus, a może będzie tak uprzejmy jak Jack z BioShock? O tym będziecie musieli przekonać się sami, a ja tylko zapewnię Was, że fabuła to jeden z największych plusów El Shaddai. Nie spodziewajcie się jednak kontrowersyjnych treści i nie sądzę, by gra mogła obrazić czyjekolwiek uczucia religijne, choć przyznaję, że tytuł jest odważny. Nawet biorąc pod uwagę to jak specyficznie wierzącym krajem jest Polska.

Among thieves

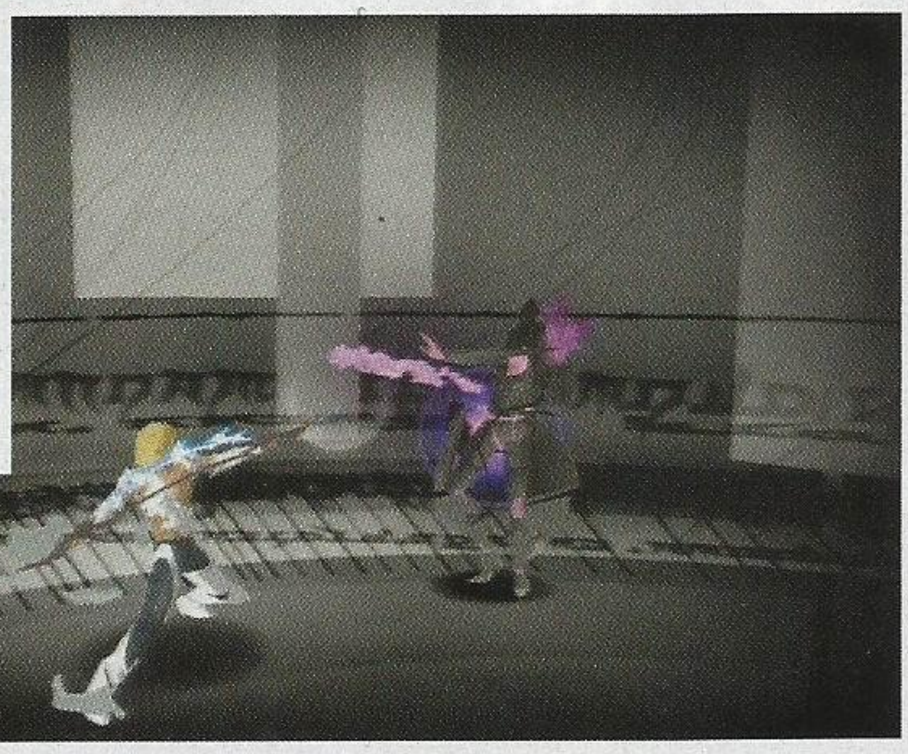
Wielowątkowa, skomplikowana historia przekłada się na równie zakręconą rozgrywkę.

Historia siedmiu upadłych aniołów, które ukryły się przez wzrokiem Boga i skorumpowały ludzi, to jedna z najbardziej niesamowitych przygód, w jakich uczestniczyłem

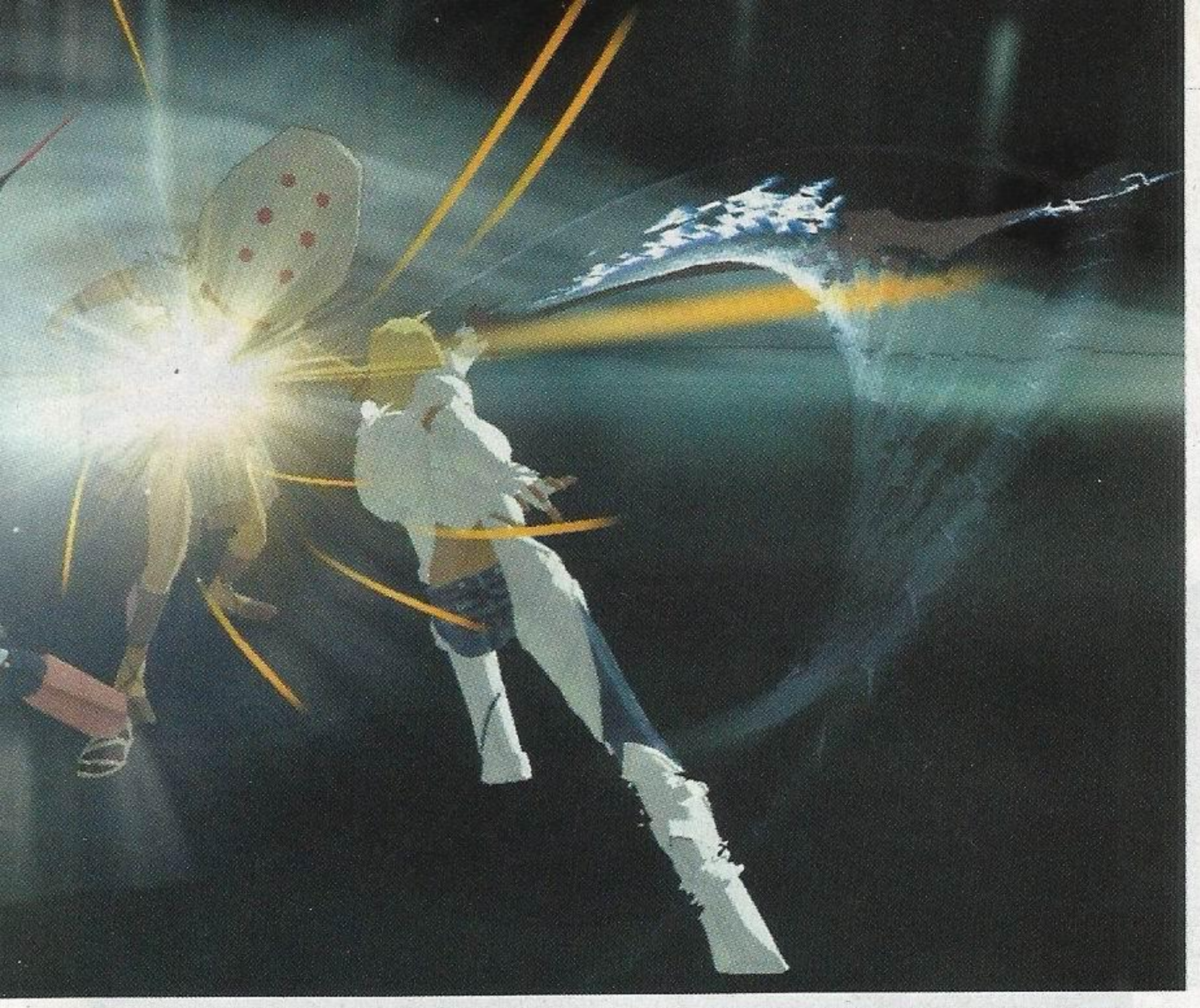
W zależności od poziomu trudności, to platformówka z elementami walki lub gra akcji z licznymi sekwencjami platformowymi. Dawno nie widziałem tak mocnego rozdźwięku pomiędzy poziomami trudności. Na domyślnych ustawieniach Enoch przebija się przez wszystkich przeciwników, tłukąc ich jedną kombinacją, a na wyższych musi bezustannie zmieniać trzy rodzaje broni i doskonale poznać ich mocne i słabe strony, by przeżyć starcie z szeregowymi nieprzyjaciółmi. Wszystko dlatego, że zastosowano tu bardzo oryginalny pomysł z podkradaniem ekwipunku wrogów. Enoch to nie Dante i może mieć przy sobie tylko jedną z trzech broni. Pierwsza z nich pełni rolę miecza, druga tarczy i tarana, a trzecia to zabawka długodystansowa, łącząca w sobie cechy bicza Ivy oraz samonaprowadzających pocisków Jehuty. Każda ma wpływ na mobilność bohatera w sekwencjach zręcznościowych. W praktyce wygląda to tak, że trzeba zatłuc wrogów w odpowiedniej kolejności i wykorzystywać ich uzbrojenie do zabicia kolejnych. Ta taktyka ma też zastosowanie w walce z bossami. Upadłe anioły oraz ich najpotężniejsze sługi występują w wielu formach, co zmusza do nieustannego kombinowania. I choć większość ciosów wyprowadza się jednym przyciskiem, to system walki w El Shaddai jest rozbudowany i nagradza najbardziej cierpliwych graczy. Szczególnie zadowoleni będą fani bijatyk. Wyczucie czasu to podstawa w zabójczych kontratakach.



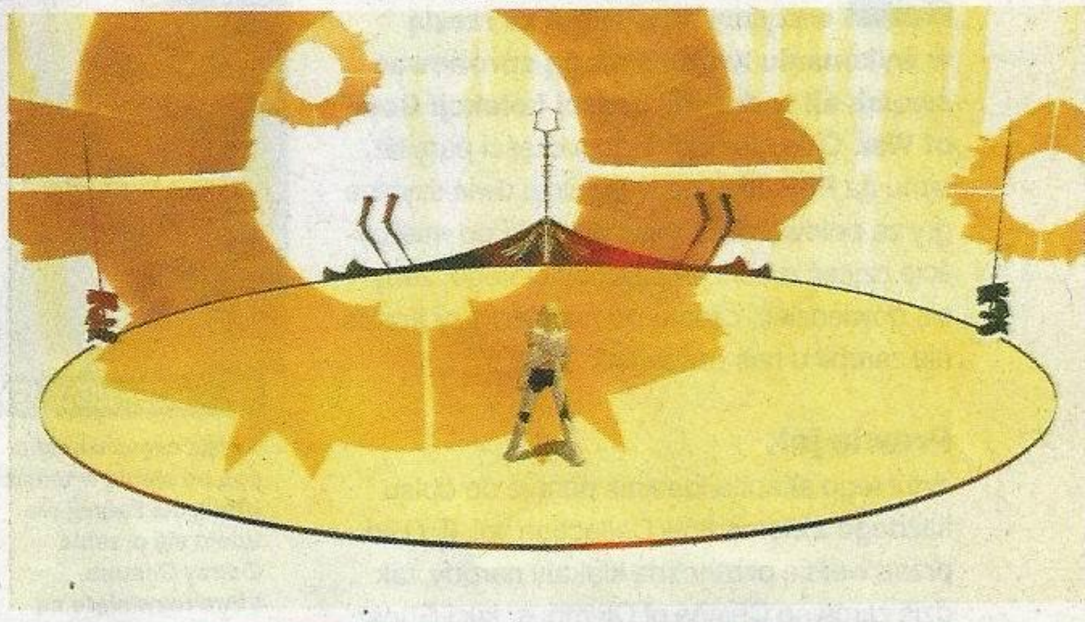
Enoch to także mistrz pojedynczych i podwójnych skoków. Problem w tym, że autorzy nie mogli zdecydować się czy rozgrywka ma toczyć się w dwóch, czy trzech wymiarach i zdecydowali się na oba warianty. W pierwszym przypadku za błędy można winić tylko własne palce, a w drugim zdarzało mi się przeklinać ospałego i niedowidzącego kamerzystę. Nie zmienia to faktu, że miejscówki zaprojektowano mistrzowsko i każda z nich rządzi się własnymi prawami. W części z nich występują ruchome bądź znikające platformy, a w innych trzeba wykazać się wyobraźnią przestrzenną i manipulować otoczeniem. Trzeba nauczyć się na pamięć kolorystyki bezpiecznych przejść oraz skakać z lewej na prawo lub odwrotnie, unikając nieprzyjaznych dusz, kolców i ognistych kul. Otoczenie w El Shaddai nieustannie ewoluuje i można być tylko pewnym tego, że lada moment wszystko się zmieni; obraz zastygnie w bezruchu, bo archanioł ma ochotę na chwilę pogawędki albo Enoch zostanie wessany do innego wymiaru lub wskoczy na motocykl w cybernetycznym mieście. W żaden sposób nie da się przewidzieć tego, co stanie się za pięć minut i to kolejna zaleta tej gry.



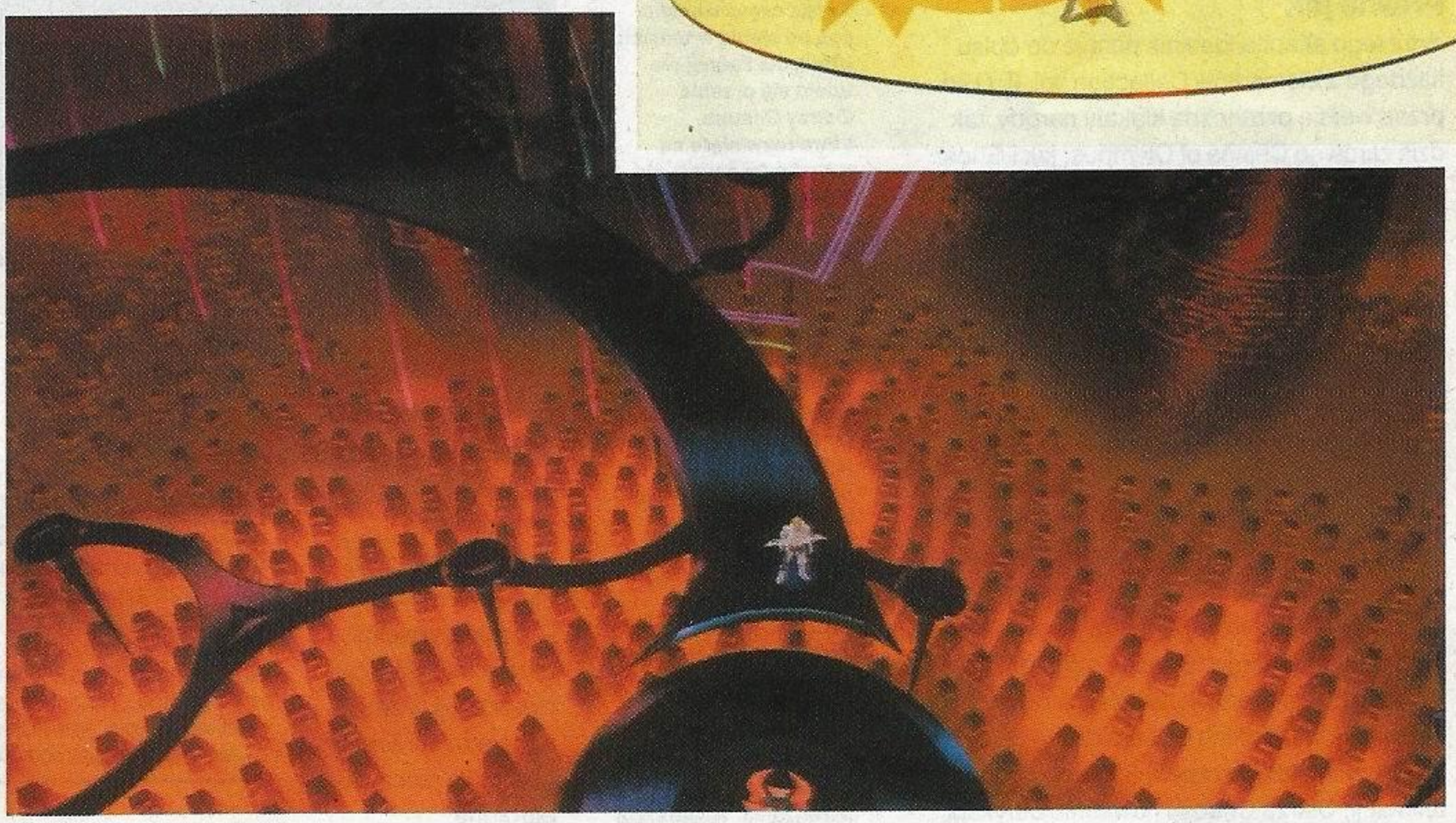
TAKEYASU SAWAKI Był głównym producentem Ascension of the Metatron. Wcześniej pracował między innymi nad Devil May Cry oraz Okami. To uznana postać wśród japońskich twórców gier video.



JAPOŃSKI GOD OF WAR? W bardzo dużym uproszczeniu... tak. Amerykanie przerobili kilka greckich mitów, a Japończycy pomieszali w kulturze europejskiej, hinduskiej, afrykańskiej i swojej własnej. Niewiarygodna mieszanka, miejscami nieco ciężkostrawna, ale warto jej spróbować.



ARCHANIOŁY Nie tylko prowadzą gracza niemal za rączkę i tłumaczą wszelkie zawiłości fabularne, ale także pomagają mu w walce. Takiego anielskiego pomocnika można sporadycznie przywołać i tym samym zwiększyć na chwilę siłę ciosów, jakie zadaje bohater.



Skazy na diamencie

Ascension of the Metatron, podobnie jak Child of Eden, nie zmusza procesorów konsol do specjalnego wysiłku. Poziomy są zbudowane z niewielu elementów, a większość budowli powtarza się na zasadzie kopiuj/wklej. To tak, jakby artysta korzystał tylko z kilku środków wyrazu, a i tak doczekał się wystaw na najsławniejszych galeriach sztuki na całym świecie. I ciągle zmieniał style malarskie, raz tworząc surrealistyczne obrazy w stylu Salvadora Dali, a po chwili zmieniając je na impresjonistyczne prace Moneta. Ostatni raz tak zachwycałem się grafiką Okami, ale tutaj wymieszano najróżniejsze formy sztuki. Widziałem witraże niemalże wycięte z katedry Notre Dame, futurystyczne wizje, jakimi w kinach zachwycał Tron: Dziedzictwo oraz podziwiałem klasyczne, japońskie malarstwo tuszem. W ten sposób pokazano różnice pomiędzy upadłymi aniołami i ich wizjami świata. I dlatego El Shaddai to jedna z najpiękniejszych gier na obecnej generacji konsol, której klimat spaja orientalna, tajemnicza muzyka. Nie jest to jednak gra idealna. Momentami jest bardzo ciężka w odbiorze i trudno nadążyć za ciągłymi zmianami. I nie chodzi mi tylko o skandaliczną pracę kamery w 3D. Czasami miałem wrażenie, że autorzy żonglowali swoimi pomysłami i dodawali do gry wszystko, co wymyślili, a czasami wypadałoby spojrzeć na nią krytycznym wzrokiem. Po subtelnych poziomach często trafiałem do kiczowatych teatrzyków, czy placów zabaw dla najmłodszych, a wszechobecne żelki z Final Fantasy i Dragon Quest zaburzyły odbiór całości. Ciężko mi było je przełknąć w fenomenalnej Księżniczce Mononoke i nie mogłem ich znieść w El Shaddai, a ich rola w fabule jest niestety kluczowa. Dlatego część z Was może uznać ten tytuł za kolejną azjatycką popierdółkę, ale mam nadzieję, że tak się nie stanie. Ascension of the Metatron nie przywróci wiary w japońską branżę gier jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki. To tylko i aż jedna z tych wyjątkowych gier, które szkoda byłoby ominąć. Child of Eden zaliczył komercyjną katastrofę. Nie przechodźcie więc obojętnie obok El Shaddai i przekonajcie się na własne oczy jak gry zamieniają się w dzieła sztuki. //**Fax**

ANIOŁY (CHYBA) NIE PŁACZĄ

MIELU: Oj tam zaraz dzieło sztuki – grafikę ma niezwykłą (choć jak ktoś grał w Killer 7 to wcale nie będzie zaskoczony) i tyle, a poza tym to bardzo zakręcona zręcznościowa gra akcji. Motyw z podkradaniem broni spoko, choć to właściwie wariacja patentu zastosowanego w Ikaruga – też chodziło o wybór odpowiedniej giwery na danego przeciwnika. Momentami frustrująca, ale ogólnie bardzo dobra gra. Nie tylko dla tęskniących za killerami z Japonii. **7/10**

OCENA **8.0/10**

Grafika 8/10 **Dźwięk** 7/10 **Miód** 8/10 **Design** 10/10

BOSKA POGOŃ ZA UPADŁYMI ANIOŁAMI

+ Fabuła, różnorodność oprawy i rozgrywki

– Praca kamery, żelki, ciężka w odbiorze

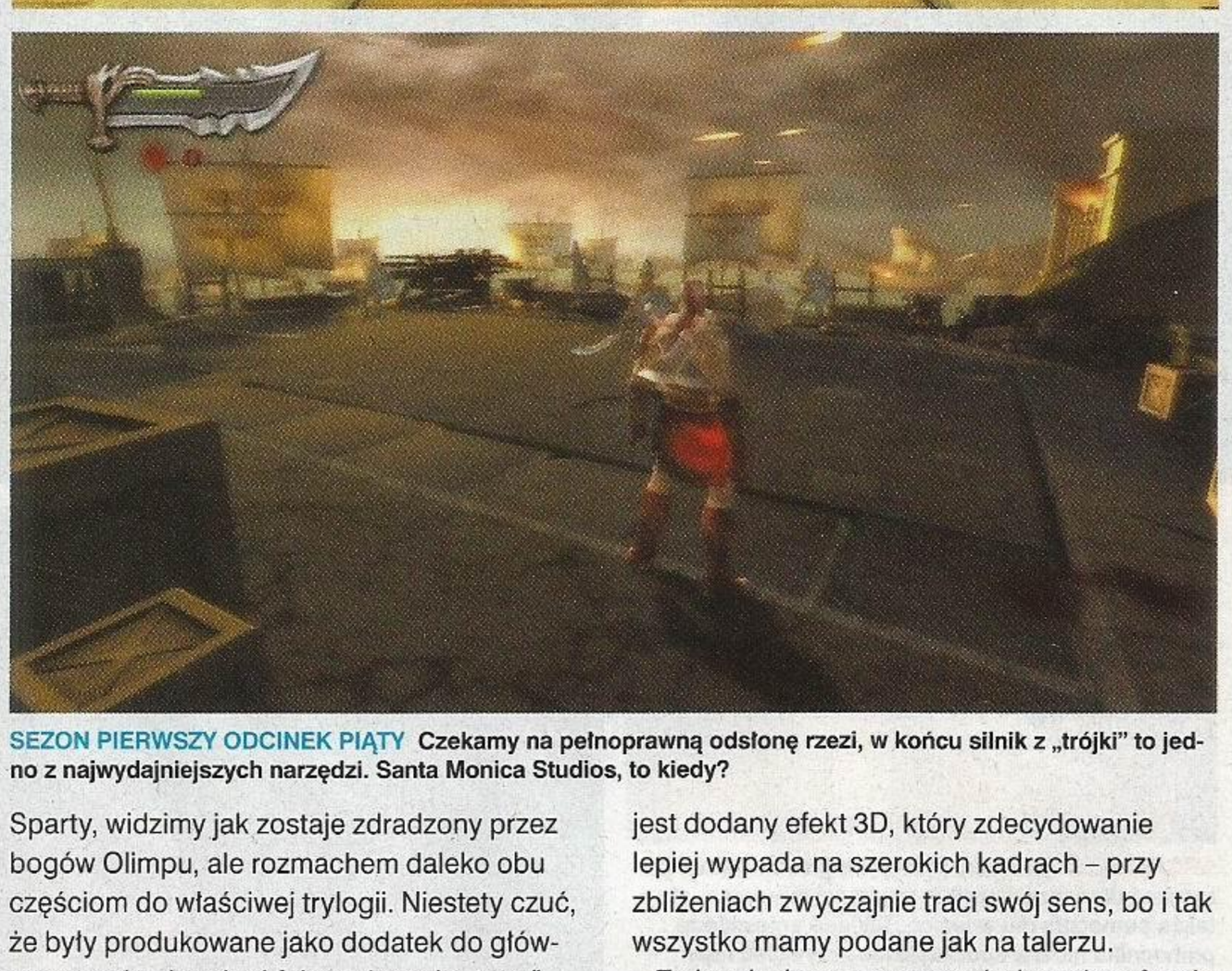
HUD

Na ekranie nie zobaczycie jakichkolwiek pasków zdrowia, strzałek, czy wskaźników. Trzeba patrzeć na zbroję bohatera, by wiedzieć w jakiej jest kondycji. To samo dotyczy przeciwników. HUD można odblokować po przejściu gry. Na łowców trofeów i osiągnięć czekają też dodatkowe skórki i sekrety, także można zagrać ponownie. Przejście El Shaddai za pierwszym razem może zająć nawet dziesięć godzin.

Powrót do starożytności 2

God of War Collection vol. II

Konsola PS3 **Producent** READY AT DAWN **Wydawca** SONY
Premiera JUŻ JEST **Liczba Graczy** 1 **Dozwolone od** 18 lat
Wykorzystuje 3D



Plotki o czwartej części na razie nie znajdują potwierdzenia, więc wszyscy stęsknieni za rzezią w wykonaniu Kratosa mogą spróbować swoich sił w drugiej części kolekcji God of War. O ile nie grali w obie części parę lat temu na PSP. To seria w pigułce, dwie szybkie gry za połowę ceny, więc w sumie po mielibyście czytać recenzję? Choćby dlatego, żeby się dowiedzieć, czemu po raz pierwszy Kratos nie zarobił u nas „dziewiątki".

KRATOS NOŻYCORĘKI

Każda część wnosiła coś od siebie w temacie broni, ale żadnej nie udało się przebić Ostrzy Chaosu, które rozwinięte na maksimum nadają się nawet na najsilniejszych szefów. David Jaffe miał łeb na karku projektując Ostrza Chaosu, bo żaden inny projektant w serii nawet się do nich nie zbliżył. To broń, której wystarczy jeden czy dwa nowe combosy, aby odkryć ją na nowo. Nie mówiąc o tym, że Ostrza grają fabularnie, więc są wpisane w DNA God of War. I dobrze, bo moc w nich jest silna. Szukający nowości nie zawiodą się na Kolekcji. Co prawda Słoneczna Tarcza nie podniesie nikomu ciśnienia, ale Rękawica Zeusa to propozycja rzezi do rozważenia. Wyobraźcie sobie wszystkie 255 ciosów Kliczki w walce z Adamkiem skumulowanych w jednym. Robi wrażenie. Łamie szczęki. Druga część wprowadza na przykład Ramię Sparty, czyli mówiąc po ludzku tarczę i włócznię. Niespecjalnie pasują do stylu walki Kratosa, ale gdyby ktoś miał ochotę...

Prawie jak

Tytuł tego akapitu idealnie pasuje do opisu każdego z elementów Collection vol. II. O ile przed wersją przenośną klękały narody, tak dziś zarówno Chains of Olympus, jak i Ghost of Sparta nie robią absolutnie żadnego wrażenia na dużym TV. Oczywiście widać różnicę poziomów, bo developer uczył się bebechów konsoli między produkcją każdej z części, ale nie nastawiajcie się na zbliżenie się do poziomu God of War 3. Hasło „ostatni (najnowsi) będą pierwszymi" nie odbiega w tym wypadku od rzeczywistości. Niestety na jaw szybko wychodzą niedoskonałości techniczne, jakie znamy z PSP. Kamera bardzo często skupia się tylko na Kratosie, zasłaniając wrogów, a niemożność jej regulacji sprawia, że zamiast walczyć, turlamy się po arenach szukając oponentów. Bywa to szczególnie upierdliwe w miejscach, w których dopiero zarżnięcie wszystkich otwiera drogę dalej. Poza tym na telewizorze wyraźniej widać braki animacji, Ostrza Chaosu nawet nie dotykają maszkar, grając miałem wrażenie, że uczestniczę w polskim kinie akcji – tam tak samo wszystkie ciosy po gębach są teatralne jak w greckiej tragedii. Jednak po kilkudziesięciu minutach nawet to specjalnie nie przeszkadza, konwencja nieskrępowanej brutalności nadal nieźle się sprawdza.

Koleje losu

Fabularnie poznajemy przeszłość Ducha Sparty, widzimy jak zostaje zdradzony przez bogów Olimpu, ale rozmachem daleko obu częściom do właściwej trylogii. Niestety czuć, że były produkowane jako dodatek do głównego wątku, bo choć fajne, nie mają „tego" rozmachu. Rozgrywka w najnowszej kolekcji nie potrafi niczym zaskoczyć – mocniejsze ciosy i czary mieliśmy do dyspozycji w sadze, umiejętności Kratosa także siłą rzeczy są okrojone.

SEZON PIERWSZY ODCINEK PIĄTY **Czekamy na pełnoprawną odsłonę rzezi, w końcu silnik z „trójki" to jedno z najwydajniejszych narzędzi. Santa Monica Studios, to kiedy?**

Narzekam i narzekam, ale nie minęło wiele czasu, a wsiąkłem w rozgrywkę i wkręciłbym się zdecydowanie mocniej, gdybym nie testował uparcie wcześniej wersji na kieszonsolkę Sony. Kolekcja będzie świetnym zakupem każdego gracza, którego przenośny Kratos jakimś cudem ominął. Grając, wyobraźcie sobie, jaką mieliśmy minę widząc Chains of Olympus na małym ekraniku PSP ponad trzy lata temu. Dla wybrańców ciekawą nowością jest dodany efekt 3D, który zdecydowanie lepiej wypada na szerokich kadrach – przy zbliżeniach zwyczajnie traci swój sens, bo i tak wszystko mamy podane jak na talerzu.

Z obowiązku wspomnę o dodanych trofeach, bo poza hardkorowcami nikt nie zwraca na nie uwagi – dość powiedzieć, że gracze przestali już nawet bombardować mailami Kojimę o ich dodanie do MGS4. Fajnie, że Sony daje możliwość większym grupom na poznanie God of War Origins – nie da się ukryć, że to jedne z najlepszych gier na PSP i wręcz wypada je przejść. Konwersja do HD wyszła nieźle, ale nie rewelacyjnie. //**Gonzo**

BEZLITOSNY RZEŹNIK: THE PREQUEL

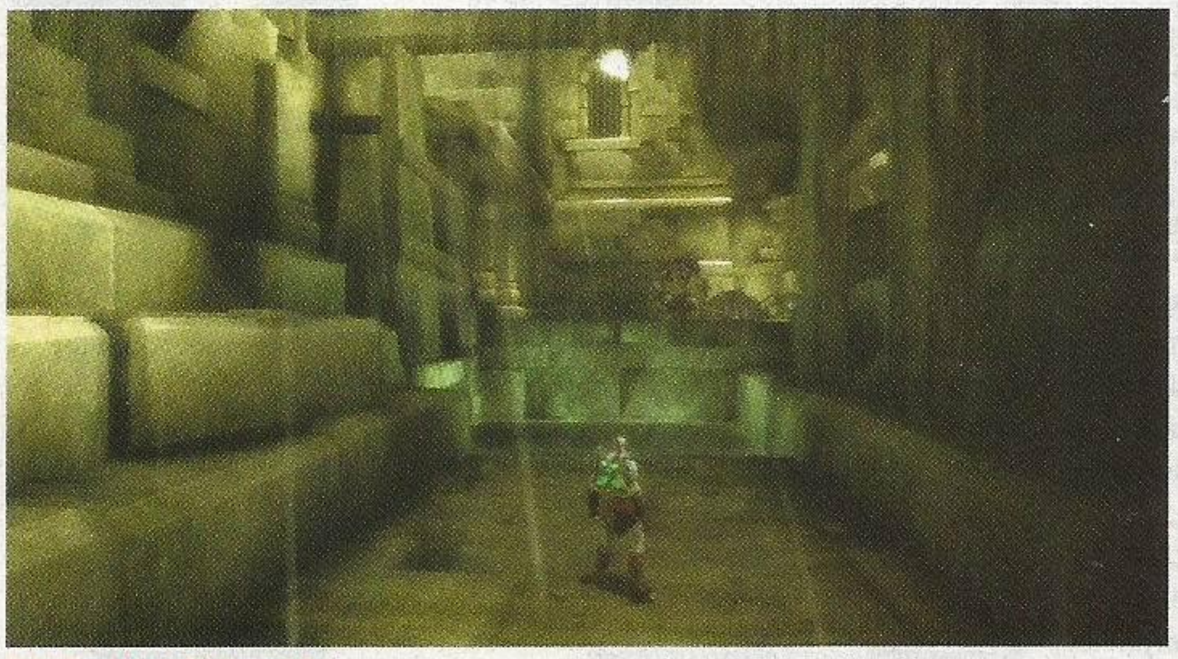
GULASH: Ograłem obie prequelowe części God of War na PSP podczas zimowych wakacji i muszę powiedzieć, że było to jedno z najprzyjemniejszych doświadczeń jeśli chodzi o konsole przenośne. Nie spodziewałem się cudów po przeniesieniu gry z PSP na PS3, ale przyjemnie się rozczarowałem – jest fajnie, choć pierwsze Collection wyglądało w mojej opinii jednak lepiej. Niemniej zestaw jest tani, a fani Kratosa z pewnością znajdą powody do zadowolenia. **9/10**

OCENA **8.0/10**

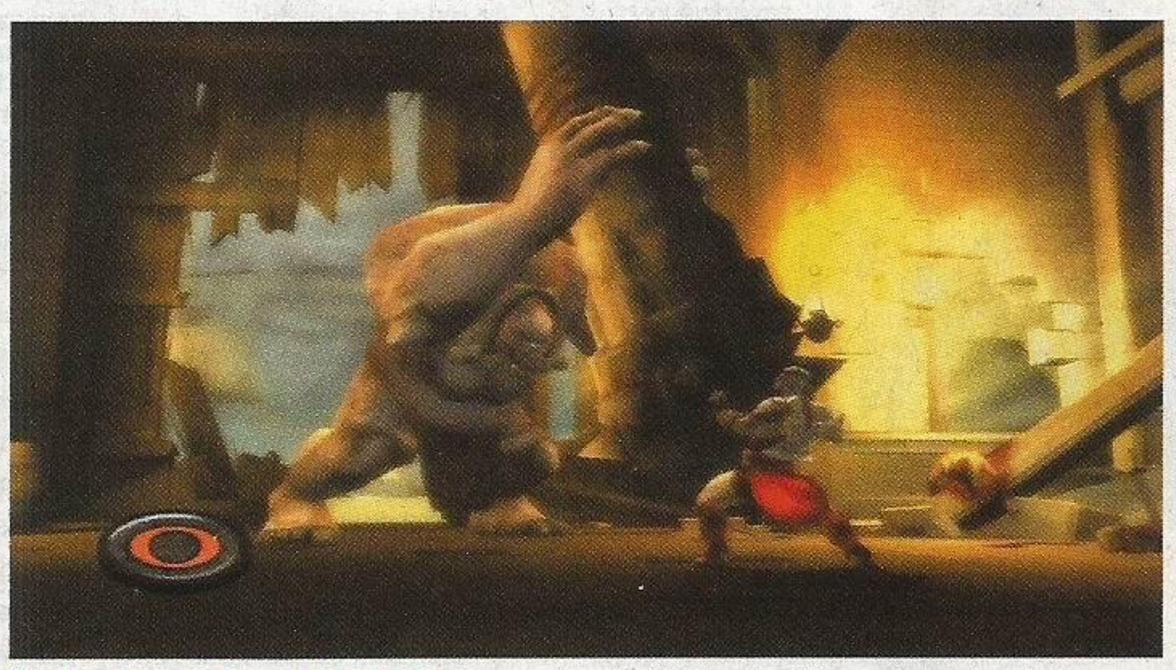
Grafika 7/10 **Dźwięk** 7/10 **Miód** 8/10 **Design** 9/10

PRACA DOMOWA DO ODROBIENIA

+ Dwie części za pół ceny, 3D, HD
– Drobne błędy, braki animacji



KRATOS JAK LIKWIDATOR **Słyszałem, że na podstawie „Mitologii" Parandowskiego powstaje nowa edycja, w której główną rolę kradnie wojownik znany z PlayStation. Lekcje polskiego byłyby oblegane.**



ŚCIĘTE DRZEWO GENEALOGICZNE **Co prawda niewielu bogów Olimpu się ostało, ale kto powiedział, że Kratos nie może przenieść się w inne realia? Nordycka mitologia czeka na chętnych.**

Mechwarrior według Tima Shafera

Iron Brigade

Konsola X360(XBLA) **Producent** DOUBLE FINE **Wydawca** MICROSOFT
Premiera JUŻ JEST **Liczba Graczy** 1 (4) **Dozwolone od** 12 LAT

Double Fine po raz trzeci, po całkiem niezłym Costume Quest i świetnym Stacking, próbują sił na salonach sieciowej dystrybucji. Moim zdaniem Iron Brigade to ich najbardziej udany występ, choć grze można postawić podobny zarzut, jaki pod recenzją Stacking wynotował DrMax – mogłaby być ciut dłuższa, tudzież odrobinę tańsza.

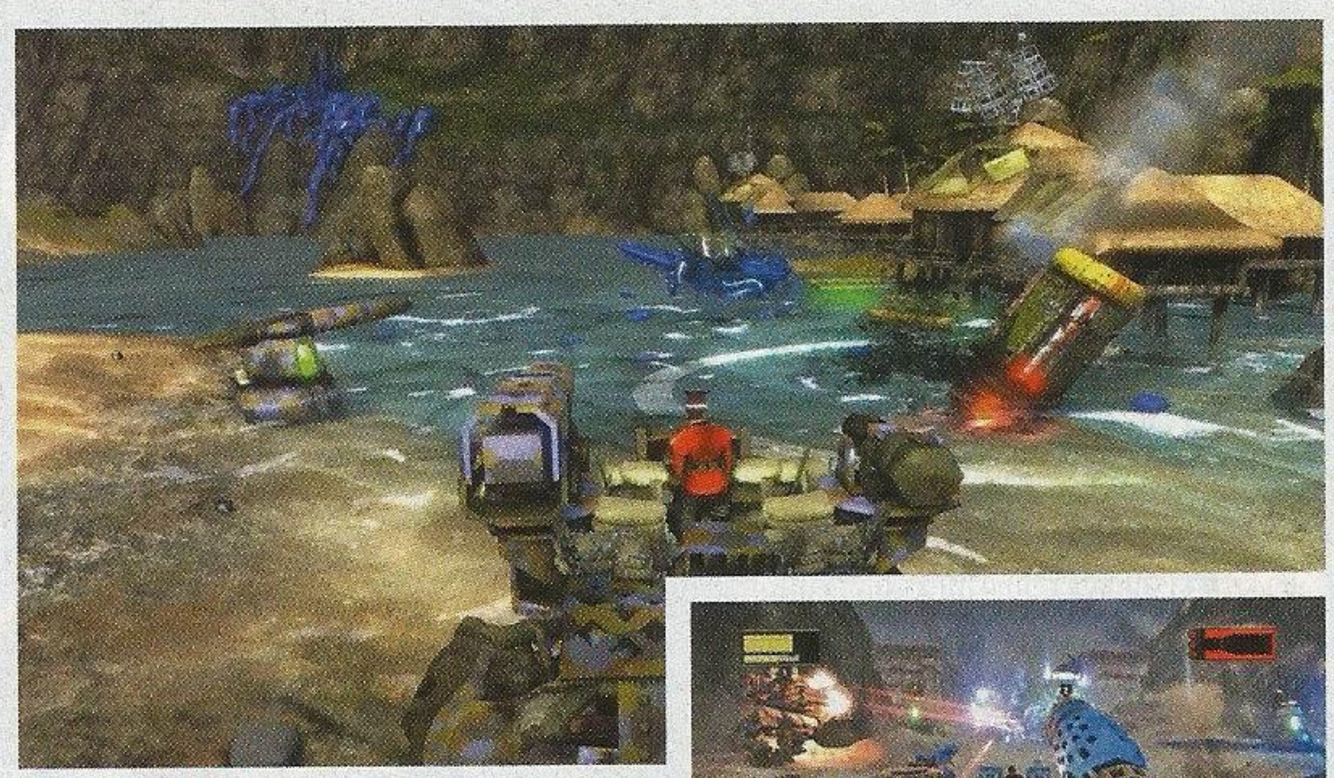
Krótko, ale fajnie

To jedynie piętnaście misji, choć przymykam nieco oko na ten minus, bo wszystkie są świetne i z przyjemnością się je powtarza – rozgrywka jest uzależniająca. Zadaniem gracza jest obrona określonych punktów na mapie; działa to na zasadzie podobnej do kopiowanej już chyba przez każdego developera na świecie Hordy z Gearsów – przeciwnicy wychodzą falami. Na ubicie czeka też trzech szefów, wtedy trzeba skupić się jedynie na ofensywie.

Mecha można solidnie modyfikować – przymocować ogromne działa i postawić na bycie tankiem, albo spełniać się jako inżynier i leciutką maszyną rozrzucać po okolicy działka lub moździerze. Wybranie odpowiedniego ekwipunku to połowa sukcesu, dlatego warto spędzić chwilę na tym elementem. Co prawda dla tych, którzy nie lubią grzebać pod maską gra przygotowuje zalecane uzbrojenie, ale nie zawsze jest to zadowalająca opcja. Oprócz modyfikacji bojowych, gracz może maszynę kolorować, a nawet wybierać ubranka dla pilota.

TRENCHED TRENCH?

Gra ukazała się wcześniej (22 czerwca) w USA pod tytułem Trenched. Europa zaliczyła opóźnienie z powodu problemów z licencją tego tytułu na naszym kontynencie. Ostatecznie, na całym świecie jest już znana jako właśnie Iron Brigade. W ramach pocieszenia, Double Fine proponują darmowe dodatki – nowe rodzaje broni oraz ubranka i gesty dla Józefa. Najważniejsze jest dodanie nowego trybu survival (czyli: „ile fal przeciwników wytrzymasz?"). W przyszłości pojawi się też „jakieś" płatne DLC. Oby były to nowe misje.



JÓZEF, NO CO TY?! Jednym z grywalnych pilotów jest Józef Kowalski, stereotypowy Polak z wąsem.

W kupie siła

Gdy każdy ma inne kolorki, jeszcze fajniej gra się z kolegami przez sieć. Niestety, tylko z nimi, bo źle zaprojektowano lobby – każdy może zmieniać misję, więc z losowymi koleżkami rzadko udaje się cokolwiek uzgodnić. Kiedy pożogę sieje aż czterech prosów jednocześnie, Iron Brigade jest też zbyt proste i zamienia się w chaotyczne polowanie na wrogów „kto pierwszy, ten lepszy"; można praktycznie odłożyć pada i dać sobie spokój. Zero wyzwania, zero zabawy. Lepiej pograć we dwóch, obejdzie się wtedy bez lagów, które niestety zdarzają się, tak samo jak okazjonalne spadki płynności animacji, gdy na ekranie dużo się dzieje. Na koniec plusik za humor Schafera. Jedyne miejsce, z którego można odpalić megarakietę, znajduje się, oczywiście, na szczycie wielkiego wulkanu. Nie oczekujcie poważnej bitwy o uratowanie świata. Mi taka rozrywkowa konwencja bardzo się spodobała, niekoniecznie jednak pochwalam to, że wszystkie plugastwa do ubicia wyglądają jak żywcem – na chama – skserowane z Brutal Legend. //**Tadeg**

OCENA 7.9/10

Grafika 7/10 **Dźwięk** 7/10 **Miód** 9/10 **Design** 7/10

NA XBLA SCHAFER ZARABIA NA PSYCHONAUTS 2

+ Uzależniająca rozgrywka, humor, dużo opcji modyfikacji
– Grafika nie zachwyca, lagi, animacja przycina, gra jest krótka

Kinect rozkręci każdą domówkę

Hole in the Wall

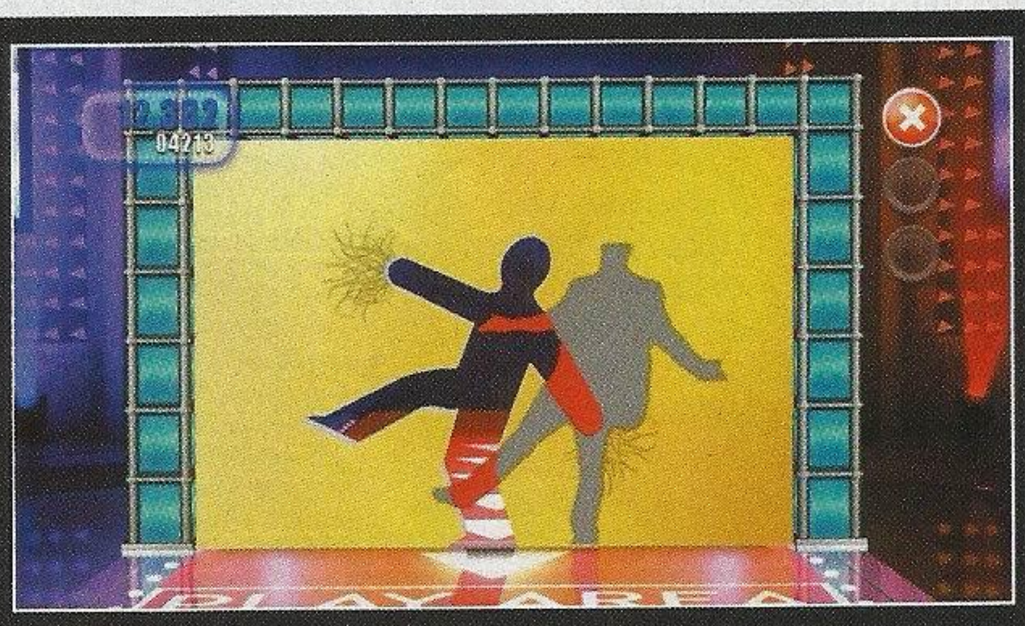
Konsola X360(XBLA) **Producent** LUDIA **Wydawca** MICROSOFT
Premiera JUŻ JEST **Liczba Graczy** 1-2 **Dozwolone od** 3 lat **Wymaga** KINECT

Hole in the Wall to amerykańska wersja programu rozrywkowego, który w Japonii nazywa się Brain Wall. Nie tylko Amerykanie zakupili licencję, gdyż podobne teleturnieje zostały wyemitowane w Australii, Brazylii, Rosji, a także u nas. I we wszystkich kilkudziesięciu krajach, poza Krajem Kwitnącej Wiśni, odniosły spektakularną klapę. Czy trzeba być Japończykiem, żeby zagrać w Hole in the Wall?

Początkowo wydawało mi się, że tak. Gra wygląda fatalnie, menu jest toporne, a studio telewizyjne w najsłabszej stacji prezentuje się lepiej. W rolach głównych występują avatary, co pozwala wyobrazić sobie poziom grafiki. Równie prosta jest sama rozgrywka. Gracz stoi przed telewizorem i czeka na kolejne plansze, w których wycięte są sylwetki i do których musi dopasować swoje ciało. Makiety zbliżają się do avatara i jeśli nie stoi we właściwej pozycji, zostanie zepchnięty ze sceny i wpadnie do wody. Zasady zabawy przeniesiono z telewizyjnego show i nic do nich nie dodano. A szkoda, bo dwa bliźniaczo podobne do siebie tryby, to trochę mało jak na grę, za którą trzeba dać 800 MSP.

W pierwszym można odblokowywać kolejne turnieje i kilkukrotnie powtarzać „zamoczone" wyzwania, a w drugim gra się do pierwszego wpadnięcia do wody. Kinect nie ma większych problemów z rozpoznawaniem figur, choć trzeba stać nieruchomo, by zaliczyć zadanie. Im lepiej się ustawicie, tym szybciej zapełni się pasek postępu i poza zostanie zaliczona. Początkowo są one banalnie proste; wystarczy podnieść nogę, rękę, kucnąć, czy wygiąć się w literę F, ale z czasem sytuacja komplikuje się i kilka razy miałem nie lada zagwozdkę jak się ustawić, by wypełnić puste pole w zbliżającej się makiecie.

Grę można zaliczyć w jeden wieczór, ale nieuczciwie oceniłbym ten tytuł, gdybym nie zagrał w trybie multiplayer. Dwa dwuosobowe zespoły mogą zmierzyć się w serii wyzwań i dzięki temu jest to prawdopodobnie najlepsza zabawka na imprezy. Gwarantuję, że grono Waszych znajomych popłacze się ze śmiechu, ustawiając się przed Kinectem. Szczególnie w późniejszych godzinach imprezy. Jednak gra i tak powinna być częścią Fun Labs, bo podobnie jak recenzowane w poprzednim numerze Fruit Ninja jest po prostu za droga. //**Fax**



240 MSP To byłaby realna, uczciwa cena, bo samotnik zakończy zabawę w kilka godzin. Inwestujcie w Hole in the Wall z myślą o trybie multiplayer.

TURNIEJ FINAŁOWY Jest najciekawszy, bo pojawiają się najtrudniejsze makiety oraz dodatkowe utrudnienia, jak choćby rozmycia obrazu ograniczające widoczność.

OCENA 4.9/10

Grafika 2/10 **Dźwięk** 5/10 **Miód** 6/10 **Design** 3/10

KUPOWAĆ TYLKO Z MYŚLĄ O IMPREZACH

+ Zabawna dla niedzielnych graczy
– Uboga zawartość, wysoka cena

Nareszcie, koniec czekania na dobrego Warhammera

Warhammer 40,000 Space Marine

Konsola PS3/X360 Producent RELIC ENTERTAINMENT Wydawca THQ Premiera JUŻ JEST
Liczba Graczy 1 (8) Dozwolone od 18 LAT

Chodząca maszyna do zabijania zakuta w komicznie grubą zbroję, przebija się przez zastępy kreatur o paskudnych gębach, z bliska krojąc ich piłą łańcuchową, a z daleka strzelając z potężnych giwer. Marcus Fenix? Nie, to kapitan Titus, główny bohater Space Marine – pierwszej od dłuższego czasu udanej gry z uniwersum Warhammer 40,000. Łączy ona w sobie elementy hack'n'slasha ze strzelaniną TPP i w pierwszej chwili można pomyśleć, że to klon Gearsów. Tyle że w takim klonie bohaterowie musieliby móc chować się za osłonami. A każdy fan Warhammera wie, że chować się mogą co najwyżej Orkowie, ze strachu przed kosmicznymi Marines.

W strzelance autorstwa Relic nie ma cover systemu. Chodziło o to, by gracze czuli, że nie wcielają się w byle kogo, tylko w żołnierzy legionu Ultramarines i czeka na nich kilka godzin radosnej jatki. Oczywiście bohaterowie nie są niezniszczalni, bo wtedy gra nie miałaby sensu. Pchanie się prosto w ogień z kilkunastu luf to proszenie się o śmierć, ale wystarczy zachować odrobinę rozsądku i od czasu do czasu odrobinę się wycofać, by bez trudu dotrzeć do końca.

T-40,000

Porównywanie Space Marine do Gears of War traci sens, gdy pierwsza fala przeciwników podbiega do Titusa. Fenix w takiej sytuacji byłby bez szans, nie zdołałby wszystkich na czas wystrzelać, a dobrze wiemy jak powolny jest w walce na bliskim dystansie. Ultramarine błyskawicznie zamienia gnata na nóż i szybkimi, potężnymi ciosami zamienia Orków w krwawą miazgę. Później nóż wymienia na „miecz" (połączony z piłą mechaniczną), czy topór i jatka jest jeszcze większa, a czerwona breja zachlapuje mu pancerz. W tak wielkim pancerzu Titus zachowuje zaskakującą sprawność, z łatwością przechodzi w bieg (i może tak biec i biec, aż do znudzenia), szybko też odskakuje na boki lub w tył, jeśli robi się niebezpiecznie. Dobrze, że twórcy gry powstrzymali się przed nadaniem lekkości jego ruchom w trakcie walki, bo „balet śmierci" w wykonaniu takiej postaci byłby komicznym widokiem. Jego combosy są proste, wręcz prostackie – dwa-trzy lekkie uderzenia i jedno ultrapotężne, po którym nawet do pięciu wrogów kończy z tułowiem odłączonym od dolnej części ciała. Przeczytałem w sieci, że Warhammer 40k: Space Marines nie jest grą o ratowaniu świata przed Orkami, a o „orkobójstwie" i całkowicie podzielam ten pogląd.

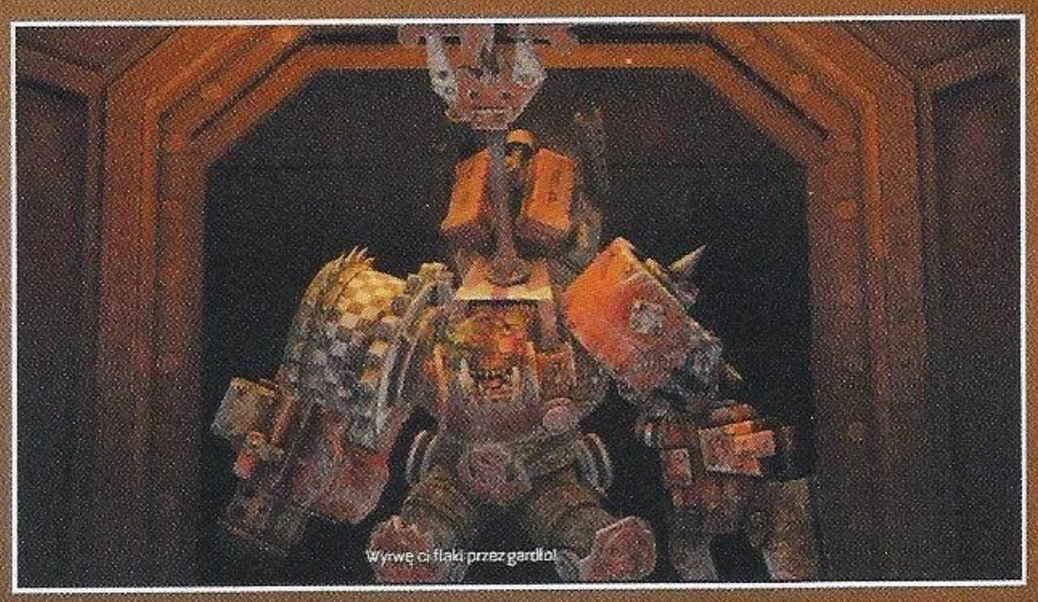
Titus i kumple zostawiają za sobą krwawą miazgę, a ich przeciwnicy często na ich widok uciekają, szukając wsparcia. I tak kończą bardzo kiepsko, rozlatując się na kawałki po mocnym ciosie pięścią lub kopniaku, czy też zdeptani ciężkim buciorem. Kosmiczni Marines określani są czasem bogami wojny i w sumie sposób, w jaki traktują swoje ofiary przypomina to, co wyczyniał Kratos w God of War. Nie brakuje efektownych finisherów, a osobiście najbardziej lubię dorwać Orka i wsadzić mu piłomiecz w usta, przebijając mu czachę na wylot. Wiem, jak to brzmi, ale to przecież tylko gra, prawda?... Z drugiej strony Kratos był wiecznie wkurzony i pałał żądzą zemsty, a bohaterowie gry Relic wydają się nie

NA CHWAŁĘ IMPER... UUEECH

FAX: To bez wątpienia miłe i krwawe urozmaicenie w świecie strzelanin, ale nie każdy gracz przełknie kolorowy świat napakowanych Space Marine. Mnóstwo tu filmowych scenek fabularnych, które z pewnością ucieszą miłośników serii, ale ja wolałbym więcej misji, a nie przegadanych przerywników. Najlepsze są potyczki z szefami i kilka bitew na wielką skalę. Dla fanów to łakomy kąsek, ale pozostali gracze powinni przede wszystkim zagrać w Gears of War 3. **7/10**

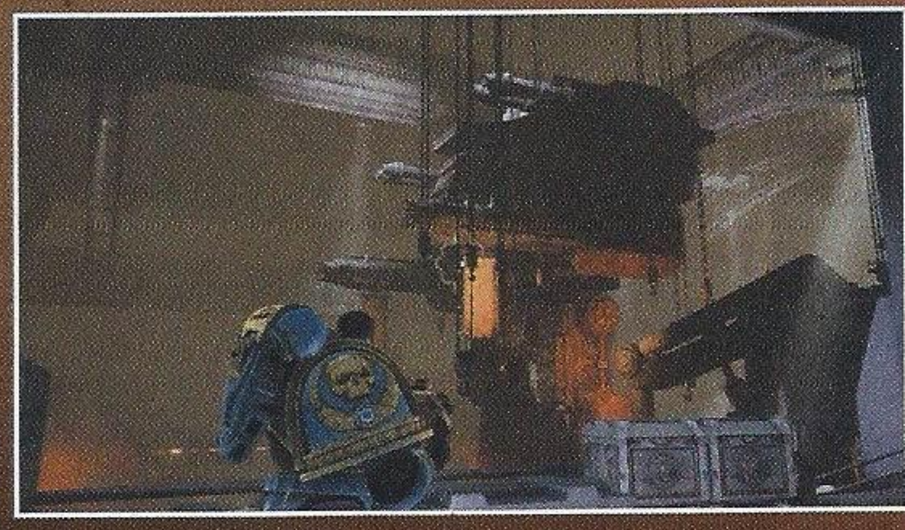
FURIA Przez kilka sekund bohater zadaje silniejsze ciosy i regeneruje mu się zdrowie.

TRZY OSOBY Tyle liczy sobie drużyna, ale da się grać tylko w pojedynkę. Zawsze w takich grach aż prosi się o tryb kooperacji. Podobno Relic pracują nad DLC mającym dodać takowy po premierze.



BEZ APTECZEK Gdy Ultramarine obrywa, najpierw schodzi osłona, a dopiero później opróżnia się pasek życia. Osłona odnawia się w chwili spokoju, a zdrowie nie. Jedynym sposobem na uzupełnienie go jest ogłuszenie przeciwnika, a następnie wykończenie go np. wbijając mu pięść z usta.

odczuwać żadnych emocji. Są jak Terminator – bezduszne maszyny, mające wykonać zadanie. Robią to, a czy po drodze wybiją tysiąc Orków czy milion jest bez znaczenia, stąd też trochę ciężko się z nimi identyfikować.



WALKA TRWA Wykonując brutalnego finishera należy pamiętać o tym, że animacja nie może zostać przerwana, a w tym czasie bohater wystawiony jest na ataki. Trzeba uważać, by nie dać się w tym czasie zabić.

Imperator skąpiradło

Próbujecie zrozumieć, o czym właściwie piszę? Jeśli jesteście zieloni (niezbyt dobra barwa) w temacie Warhammera 40k, nie liczcie, że grając w Space Marine dowiecie się, o co dokładnie chodzi w tym uniwersum, kim jest ten cholerny Imperator, o którym ciągle mowa i dlaczego ludzie kłaniają się przygłupom w idiotycznych pancerzach, i mówią do Titusa per Panie. Twórcy założyli, że grający będą wiedzieli co i jak, a jeśli nie, to może tajemnica zachęci ich do zgłębienia tematu.

Akcja toczy się na Grai, gdzie stoją fabryki Imperium. Planeta została zaatakowana przez Orków, a Ultramarines wkraczają do akcji jako wsparcie. Ot, mają wykonać kilka zadań, by ułatwić wojsku prowadzenie działań. Oczywiście los przewidział dla nich inne atrakcje, w tym spotkania z prominentnymi personami, zdrady i inne niespodzianki. Fabuła nie wykracza poza średnią bełkotu hollywoodzkich produkcji, ale jako motor napędowy dalszej eksterminacji wypada nie najgorzej. Na pewno byłoby przyjemniej, gdyby część wydarzeń przedstawiono w bardziej efektownych scenach, a niektóre filmiki zastąpiono grywalnymi sekcjami. Choćby intro, a dokładnie moment, gdy Titus wyskakuje ze swojego statku powietrznego i spada na statek Orków – fragment kiedy leci spokojnie mógłby być grywalny, a choćby po Dead Space 2 wiemy, że takie akcje potrafią być szalenie widowiskowe. Usprawiedliwiam Relic niskim budżetem. Gdyby mieli większy, pozwoliliby sobie nie tylko na bardziej „epickie" sceny, ale też podciągnęli grafikę i zatrudnili lepszych projektantów poziomów. Space Marine co najwyżej mogłaby zostać miss przeciętności – wygląda przyjemnie, ale jesteśmy już dwa lata po premierze Uncharted 2, lada dzień będzie trójka, a na X360 właśnie ukazało się prześliczne Gears of War 3, więc „przyjemnie" to trochę za mało, by się zachwycać. Ot, fajne twarze postaci, dobrze wykonane modele Orków (i nie tylko, ale ciii, bez spoilera). Za to duży minus za geometrię poziomów – można zrobić liniową grę tak, żeby nie zwracało się uwagi, że biegnie się cały czas jak po sznurku, ale Relic najwyraźniej tego nie potrafią. Trochę backtrackingu, sporo ganiania po pustych korytarzach, dużo zbędnego otwierania drzwi i jazdy windami. Jasne, czasami przyjemnie zwolnić, porozglądać się, zachwycić momentami ciekawą architekturą, jeśli tylko jest czym się zachwycić, a w Space Marine przeważnie nie ma. To nie Dead Space 2 gdzie akcja toczyła się raz w futurystycznym metrze, a później w upiornej katedrze, a także przechodziło się przez ściskający za gardło pokój dziecięcy i każda z tych miejscówek wzbudzała zachwyt.

Pomimo niedoróbek technicznych ciężko odmówić uroku Space Marine. Walki z Orkami są sycące, zwłaszcza później, kiedy pod ręką są potężne gnaty

Na łasce Imperatora

Pomimo niedoróbek technicznych, czy nieciekawych poziomów, ciężko odmówić uroku Space Marine. Walki z Orkami są sycące, zwłaszcza później, kiedy pod ręką są potężne gnaty – cieszyłem się jak dziecko, gdy każde naciśnięcie spustu owocowało spopieleniem kilku blisko stojących przeciwników. Zdecydowanie za mało jest walk z bossami, choć te braki nadrabiają potyczki z dziesiątkami wrogów – jest ich całe mnóstwo, dosłownie zalewają bohaterów, aż zastanawiałem się, czy gram jeszcze w shootera czy już w Dynasty Warriors.

Z przyjemnością dotarłem do końca i kontynuowałem zabawę w multi, i bez dwóch zdań to jedna z najlepszych gier z uniwersum Warhammera 40k, ale Relic jeszcze mogą wiele rzeczy zrobić lepiej. Oby tylko mieli taką możliwość. //**Mielu**

NET MARINES

W sieci Space Marines mierzą się z Chaos Marines w dwóch trybach. Pierwszy to klasyczny drużynowy deathmatch, a w drugim chodzi o zajmowanie terenu. Niewiele? Graczy mało na serwerach, a przy nadchodzących sieciowych killerach wątpliwe, by miało być ich więcej, dlatego w tym przypadku dwa tryby to aż nadto. Map też tyle co kot napłakał. Czy zatem jest sens grać? Fani Warhammera zakochają się w rozbudowanych opcjach modyfikowania postaci, a także obowiązkowego malowania np. zbroi. Do wyboru są trzy klasy postaci, a moi ulubieni są goście z jetpackami pozwalającymi błyskawicznie poruszać się po mapie. Znalezienie kogoś na niskim poziomie doświadczenia nie jest łatwe, ale walkę z wymiataczami umożliwia opcja skopiowania wyposażenia i perków od osoby, która nas sfragowała. Nie trzeba przebijać się przez czterdzieści poziomów doświadczenia, by przetestować mocniejsze bronie i różne umiejętności. Świetny patent i życzyłbym sobie, żeby był w większej liczbie gier.

OCENA 7.0/10

Grafika 6/10 Dźwięk 7/10 Miód 7/10 Design 7/10

NIE PRZYNOSI WSTYDU IMPERATOROWI

- Krojenie Orków piłą, natężenie akcji, Ultramarines
- Dużo niepotrzebnego biegania, poziomy, mało urozmaicona

PRAWIE JAK SZARANOWICZ **Komentator stara się stworzyć stadionową atmosferę, ale od jego gadki więdną uszy. Dawno nie słyszałem tak irytujących tekstów. Na szczęście można je wyciszyć.**

Eksperyment nieudany, pacjent zszedł

Burnout Crash!

Konsola PS3(PSN)/X360(XBLA) **Producent** CRITERION **Wydawca** EA **Premiera** JUŻ JEST **Liczba Graczy** 1-2 **Dozwolone od** 7 LAT

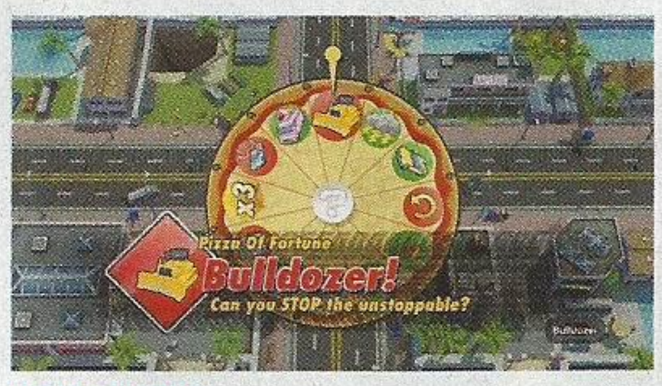
RUCHOLERY

W pierwszych plotkach o Burnout Crash! pojawiły się kraby. W kolejnych wspomniano o obsłudze kontrolera ruchowego Microsoftu. I nikt nie chciał w nie wierzyć. Tymczasem Xbox 360 dostał bonusowy tryb Kinect Party. Maszyna losująca wybiera rozgrywkę, planszę i liczbę rund, a niedzielni gracze doprowadzają do eksplozji samochodów poprzez wykonywanie określonych póz. Tak, nie chodzi tylko o wirtualną kierownicę, a Crash Breaker. Można między innymi skakać, klaskać, udawać, że kopie się piłkę, lub parodiować kurczaka. Ba, jest nawet Hadouken! Wiem, że brzmi to idiotycznie i takie jest, ale w większym gronie, w trakcie zakrapianej imprezy... nie, to nadal idiotyczne. Mam powiedzieć znajomym, żeby skakali, bo to doprowadzi do eksplozji samochodu? To ja już wolę Joy Ride. Przynajmniej nie trzeba tłumaczyć zasad rozgrywki.

Pamiętacie tryb Crash, który zadebiutował w Burnout 2: Point of Impact i został ulepszony w B3: Takedown? Sięgnijcie pamięcią do epoki PlayStation 2, gdy Criterion Games stworzyli poezję wypadków i wspominajcie dobre czasy, bo w Burnout Crash! niczego podobnego nie znajdziecie.

Giant Enemy Crab

Paradise był ostatnią pełnoprawną kontynuacją serii Burnout i nadal czekamy na zapowiedź kolejnej. Criterion Games w międzyczasie dostarczyli świetny Need for Speed: Hot Pursuit, a teraz bawią się trybem Crash. Niestety zmieniono oryginalną perspektywę i na skrzyżowania patrzy się z lotu ptaka, a samochodziki są wielkości resoraków. Jak w pierwszym GTA. Wolałbym zobaczyć wycięty fragment kodu z Point of Impact, ale Criterion Games mieli własny pomysł. W sumie przygotowali osiemnaście skrzyżowań i trzy tryby rozgrywki. We wszystkich należy doprowadzić do jak największego karambolu, ale każdy z nich rządzi się własnymi prawami. Pierwszy to Road Trip i jeżeli nie chcecie szybko zobaczyć napisu Game Over, to musicie skasować większość przejeżdżających samochodów. Jeżeli choćby pięć nie zaliczy stłuczki, to zabawa się kończy i dlatego należy korzystać z opcji Crash Breaker, czyli eksplozji własnego samochodu, dzięki której można do woli demolować otoczenie. Dotyczy to także budynków, a bonusy punktowe są zaliczane między innymi za ciągi eksplozji, więc miłośnicy pirotechniki będą w siódmym niebie. Za wybitne osiągnięcia na tym polu można zostać nagrodzonym uruchomieniem katastrofalnego specjału, co oznacza, że na planszy pojawi się gigantyczny krab lub statek kosmiczny, albo wyląduje samolot jak w Split/Second. Rozumiem tornada i trzęsienia ziemi, ale kraby? Może wygląda to efektownie, ale pozostawia spory niesmak. Podobnie jak zasady kolejnych trybów, które tak naprawdę niewiele różnią się od Road Trip. W Rush Hour gra się na czas i nic się nie stanie, jeśli kilka pojazdów nie zostanie zezłomowanych. Z kolei w Pile Up również należy rozwalać samochody, co ładuje pasek Inferno i ostatecznie doprowadza do reakcji łańcuchowej i eksplozji, która mogłaby zostać zauważona z kosmosu. Nie zmienia to faktu, że cały czas gra się tu według identycznego schematu. Wjeżdżam na skrzyżowanie i doprowadzam do kolizji, odpalam Crash Breaker, który rozrzuca samochody na wszystkie strony i powoduje jeszcze większą demolkę, a po eksplozji mam kontrolę nad wrakiem mojego pojazdu i stwarzam jeszcze większe zagrożenie dla ruchu na skrzyżowaniu. Proste? Tak. Nudne? Również. W poprzednich częściach serii wjazd na skrzyżowanie na pełnym gazie wgniatał w fotel i był do bólu miodny. Teraz malutki samochodzik porusza się z prędkością raczkującego malucha.



PIZZA FORTUNY **Warto rozwalać specjalne wozy, jak choćby ciężarówkę z fajerwerkami. Można też zdobywać power-upy (np. wezwanie blokady policyjnej) i bonusy w tutejszym kole fortuny.**

DAWNO TEMU NA PLAYSTATION 2

GULASH: Crash w drugim i trzecim Burnoucie był grany przez wiele, wiele miesięcy. Rządził. Niestety, nie podoba mi się ten nowy Burtnout Crash. Rozumiem, że Criterion chcieli trochę pomieszać w temacie, ale do mnie to nie trafia. **5/10**

Crash Autolog

Cała ta zabawa ma sens tylko, jeśli macie znajomych, z którymi rywalizujecie na tablicach punktowych. Gra wykorzystuje funkcję Autolog z Need for Speed: Hot Pursuit, czyli pokazuje kto i kiedy pobił rekord gracza, i w jakiej konkurencji. Można też tworzyć wyzwania dla kolegów i zapraszać ich do rywalizacji. Tylko czy komuś będzie się chciało bić rekordy na niemalże identycznych miejscówkach? Doprowadzałem do wypadków na skrzyżowaniach w małych miasteczkach i metropoliach, ale na dobrą sprawę różnice dotyczą tylko kolorystyki, wielkości domków lub szerokości dróg. Poza tym nie czuć przyjemność z karamboli, skoro kamera jest ustawiona tak wysoko.

W poprzednich częściach braliśmy bezpośredni udział w zderzeniach i podziwialiśmy nieprawdopodobne efekty, a tu parzymy z góry na miniaturki samochodów. Taka zabawa bardzo szybko się nudzi i nie sprawia wiele przyjemności. Ciężko mi też przełknąć krótkoodwłokowe skorupiaki i kosmitów, którzy doszczętnie rujnują klimat serii Burnout. Wystarczyło skopiować Takedown, doszlifować go do obecnych standardów graficznych i wszyscy byliby zadowoleni. //**Fax**

OCENA **5.5/10**

Grafika 5/10 **Dźwięk** 5/10 **Miód** 6/10 **Design** 5/10

DLA CHŁOPCÓW KOCHAJĄCYCH RESORAKI

+ Przez godzinę zabawna demolka

– Brzydkie to i szybko się nudzi

Najgorsza konwersja najlepszej gry

Resident Evil 4 HD

Konsola PS3(PSN)/X360(XBLA) **Producent** CAPCOM **Wydawca** CAPCOM
Premiera JUŻ JEST **Liczba Graczy** 1 **Dozwolone od** 18 LAT

Tak, to kolejna recenzja Resident Evil 4 w NEOplus. Niegdyś ekskluzywna gra na konsolę GameCube została wydana na takich platformach jak PlayStation 2, Wii, iPad, iPhone, a teraz na PlayStation 3 i Xboksie 360. I nie zapominajmy o RE4 na PC, któremu najbliżej do recenzowanej tu wersji.

Chyba nikogo nie zaskoczę pisząc, że Capcom chciał szybko i małym kosztem zarobić, więc poszedł po linii najmniejszego oporu. To nie Halo: Combat Evolved Anniversary, czy Oddworld: Stranger's Wrath, w których przemodelowano poziomy i poprawiono wygląd postaci. Owszem, Leon prezentuje się świetnie, ale jego przeciwnicy to nadal przebrzydłe dziwolągi i nie chodzi mi o ich projekty lecz wykonanie. Pomieszczenia w wyższej rozdzielczości faktycznie wyglądają lepiej, ale otwarte przestrzenie straszą koszmarnymi teksturami. Znikła mgła oraz ziarniste filtry obrazu, które w oryginale nie tylko wprowadzały ciężki klimat, ale i ukrywały niedoskonałości oprawy graficznej. Teraz wszystkie obiekty są ostre jak żyleta. To źle? Tak, bo widać wszystkie niedoróbki gry, która została wydana przecież w 2005 roku. Poza tym nie wyeliminowano wielu błędów; nadal widoczne jest przenikanie obiektów oraz błędy w fizyce i kolizjach trafianych przeciwników, a animacja dostaje czkawki przy strzale z shotguna z bliskiej odległości w grupkę nieprzyjaciół. Nawet na PS3 i X360. Wielka szkoda, że jedna z najlepszych gier wszechczasów nie została godniej potraktowana. Właśnie, jedna z najlepszych gier – to nadal tytuł, przy którym można zarywać nocki. Nie zestarzał się tak bardzo, by go nie pokochać od pierwszego wejrzenia. Tylko sterowanie to przeżytek i gracze, którzy nigdy nie grali w RE4 doznają niemalże paraliżu i długo będą musieli się go uczyć. Leon nie potrafi przecież chodzić i strzelać równocześnie, ale dzięki temu adrenalina wypełni Wam żyły w trakcie tak prostej czynności jak przeładowanie broni, nie wspominając o obrocie o 180 stopni.

I DON'T LIKE TO MOVE IT **Choć ciężko w to uwierzyć, Resident Evil 4 na PlayStation 3 nie obsługuje PlayStation Move. Jak to możliwe, skoro gra została wydana wcześniej także na Wii? Tylko Capcom zna odpowiedź na to pytanie.**

Na siłę i bez polotu

Z RE4 spędzicie nawet kilkadziesiąt godzin – wersja na PSN i XBLA zawiera dodatek Separate Ways. Dzięki niemu lepiej poznacie fabułę i pokierujecie seksowną panną Wong. A po ukończeniu głównego scenariusza odblokujecie bonusowe stroje i bronie oraz dodatkowy tryb The Mercenaries (cieszę się, że Capcom nie wydał go oddzielnie jak na 3DS), w którym zabawa polega na tym, by jak najdłużej wytrwać i pokonać jak najwięcej przeciwników, oczywiście na punkty. Niestety pogracie tylko dla własnej satysfakcji, bo trofea i osiągnięcia zostały dodane na siłę i bez polotu. Co gorsza, na PlayStation 3 nie można zdobyć platyny. I jak tu nie przeklinać Capcom? Może tak się zarabia pieniądze, ale jednocześnie także niszczy legendę Resident Evil 4. //**Fax**

OCENA 6.9/10

Grafika 5/10 Dźwięk 9/10 Miód 9/10 Design 9/10

JEŻELI NIE GRAŁEŚ TO SPRÓBUJ, NIEZNAJOMY

+ Przyjemność z rozgrywki, dodatki
− Grafika, trofea, brak obsługi Move

Droga do zatracenia

Fallout: New Vegas Lonesome Road

Konsola PS3(PSN)/X360(XBLA) **Producent** OBSIDIAN **Wydawca** BETHESDA **Premiera** JUŻ JEST **Liczba Graczy** 1 **Dozwolone od** 18 LAT

I tak oto historia Kuriera przemierzającego pustkowia Mojave dobiega końca w czwartym i ponoć ostatnim skrawku DLC. Bo każda wędrówka musi mieć swój kres. I tylko wojna pozostaje niezmienna.

Jak obiecywali autorzy, Lonesome Road definitywnie zamyka wątek kuriera, który scedował na nas feralne zlecenie, kosztujące naszą postać kulkę w głowie. Jegomość ów, przedstawiający się jako Ulisses, przesyła na początku dodatku zaproszenie – niestety, nie do najlepszej knajpy w Vegas, tylko do popromiennego piekła zwanego Przełęczą. Jeśli uda nam się sprostać czyhającym tam zagrożeniom, Uli odpowie na wszystkie pytania i wyjawi łączące Was tajemnice z przeszłości. Fabuła Samotnej Drogi nie może poszczycić się równie błyskotliwymi dialogami jak wcześniejszy Old World Blues, ale trzyma dość wysoki poziom, by zainteresować i przytrzymać przy padzie aż do ostatecznej konfrontacji z Ulissesem. Brak też humoru – Przełęcz jest miejscem ponurym, a jedynym elementem rozluźniającym ciężką od radioaktywnego pyłu atmosferę jest napotkany robocik ED-E, wprowadzający trochę ciepła do niegościnnego otoczenia.

KONIEC KOŃCÓW **Dorobek New Vegas w temacie DLC prezentuje się dużo lepiej i sensowniej niż ten z Fallouta 3.**

Naukowe podejście

Przełęcz to zdecydowanie najmniej gościnny obszar w całym New Vegas – cały teren został zdewastowany podziemnymi eksplozjami nuklearnymi, więc możecie sobie wyobrazić jak przedstawia się krajobraz po takim zabiegu. Na domiar złego, wszędzie szwendają się ludzkie niedobitki zwące się Naznaczonymi, o obfitej i nad wyraz agresywnej faunie popromiennej nie wspominając. To duży i ciekawy kawał mapy do zwiedzania, niestety – tylko pozornie nieliniowy. Tak naprawdę, mamy do czynienia z bardzo długim i krętym korytarzem, poprzetykanym tu i ówdzie fragmentami otwartej przestrzeni. Dobrze, że przynajmniej można swobodnie przemieszczać się w tę i nazad, do czego autorzy dali sporo pretekstów – na znalezienie czeka 30 głowic-niewypałów, a także zestaw ulepszeń do ED-E. Nie zabrakło także porcji świeżego sprzętu do krzywdzenia bliźnich, m.in. pistoletu na gwoździe, spawarki łukowej i potężnej rakietnicy maszynowej, i nowych artykułów odzieżowych. Koniec końców, potencjał do szperania jest całkiem spory – jeśli ktoś zechce odkryć wszystkie tajemnice Przełęczy, spędzi w niej około 10 godzin.

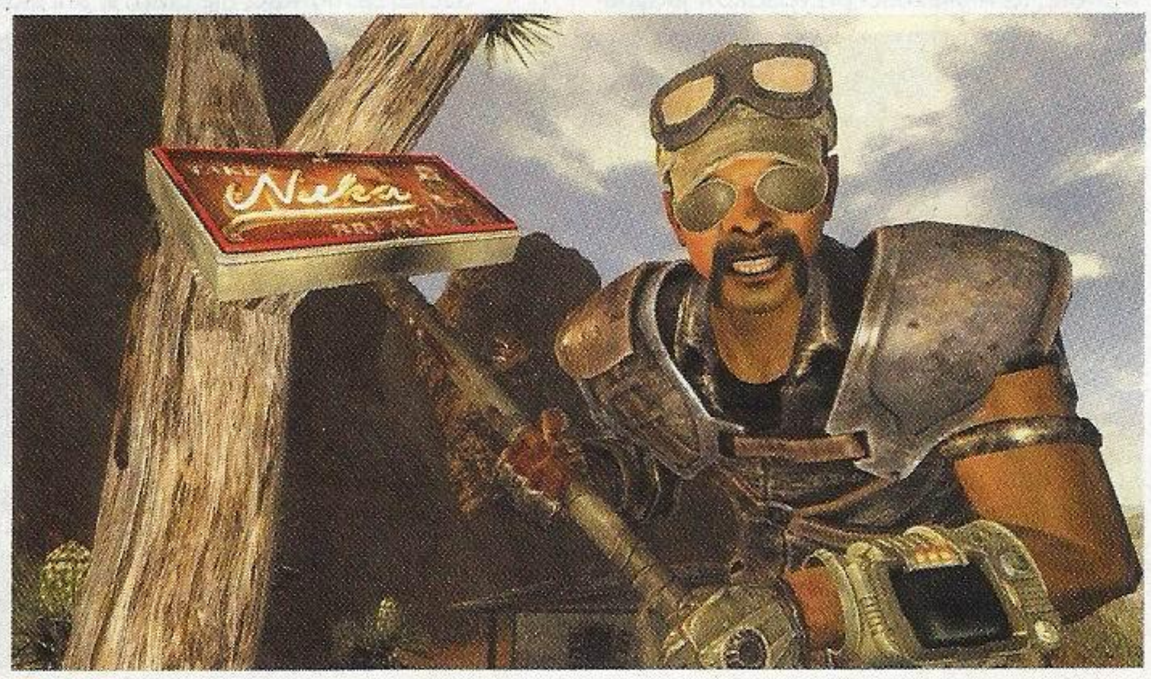
Szkoda, że na koniec, sam już nie wiem który raz, muszę powtórzyć przykre słowa pod adresem warstwy technicznej programu. W skrócie – grafika wciąż brzydka, animacja wciąż anemiczna, a całość wciąż zabugowana. Nie chce mi się żegnać się z tym fantastycznym światem takimi hasłami jak „obciach" i „chałtura", więc powiem krótko… bardzo bym chciał, żeby kolejny Fallout przełamał tę klątwę i zachwycił mnie pod każdym względem. Można pomarzyć. //**DrMax**

OCENA 7.0/10

Grafika 4/10 Dźwięk 8/10 Miód 5/10 Design 8/10

POŻEGNANIE W NIEZGORSZYM STYLU

+ Fabuła, ciężki klimat, dużo szperania, cena
− Brzydka, niedopracowana, liniowa



WALL-E? **Pocieszny robot to jedyny towarzysz w DLC, ale charakterem nadrabia za trzech, a dodatkowo pomaga w walce, robi za krótkofalówkę i fabryczkę amunicji.**

Z dedykacją dla wszystkich fanów

Gears of War 3

Konsola X360 Producent EPIC GAMES Wydawca MICROSOFT Premiera JUŻ JEST Liczba Graczy 1-2 (10) Dozwolone od 18 LAT

Nie ma co ściemniać, dla niektórych multiplayer to zdecydowanie najważniejsza kwestia – decydująca o ewentualnym zakupie Gears of War 3.

Oliwa sprawiedliwa

W założeniach rozgrywka nie różni się od tej z poprzednich dwóch części. Gracz zaczyna z podstawowym zestawem broni, lepsze porozrzucane są po mapie – charakterystycznym elementem są sprinty obu drużyn zaraz po rozpoczęciu meczu, aby zdobyć te nierzadko decydujące o wygranej supergiwery/granaty. Poza tym – przeklinanie, dużo przeklinania. Zabawa zawsze była przednia, ale często miało się ochotę rzucić padem przez lagi. Nie mogę oddać tego słowami jak wiele dobrego zrobiły dla GoW3 dedykowane serwery; wyszukiwanie chętnych do gry jest błyskawiczne, a rozgrywka bardziej sprawiedliwa. Swoją drogą, doprowadza to do częstej sytuacji, że nieraz ginie dwóch zawodników naraz – wreszcie celny strzał równa się śmierci, a więc dwa celne strzały to podwójne K.O.

HARDER BETTER FASTER STRONGER

FAX: Dzięki Wam Epic Games za multiplayer, w którym widać plecy głównego bohatera. Ile można grać w perspektywie pierwszej osoby? Ja od czasu do czasu mam ochotę na coś innego i najlepiej krwawego. Nie jestem takim hardkorowcem w rozgrywkach wieloosobowych jak Tadeg, po prostu czekałem na płynniejszą rozgrywkę, nowe bronie, mapy i tryby rozgrywki. I Girsy spełniły moje oczekiwania w 100%. To szybka, zespołowa jatka na długie miesiące, a może i lata grania. **9/10**

Kolejny z shotgunem...

Nadal podstawową bronią jest shotgun (w polskiej wersji – Miażdżyciel). Piesze pielgrzymki tuż przed nos wroga i wypalenie z gnata prosto w twarz, to większości przypadków jedyna słuszna droga. Gra się zupełnie inaczej niż w kampanii, ciągłe kitranie się za osłoną to wyrok na samego siebie. Tym bardziej, że wróg może teraz elegancko przez nią przeskoczyć serwując ofierze pamiątkowe odciśnięcie papcia i chwilę ogłuszenia. Pozamiatane. Arsenał jest bardziej zróżnicowany, ale od czasu bety żadna nowa broń się nie pojawiła. Narzekałem wtedy na Retro Lancera, który nie dość, że przerażał siłą ognia, to jeszcze pozwalał na efektowną szarżę z ostrzem. Cliff i spółka utemperowali tę broń – ma większy rozrzut i często wali się po ścianach. Ale to nadal potężna i fajna zabawka. Ciekawie prezentuje się ciężka ubersnajperka, którą trzeba nosić jak moździerz – długo namierza cel, ale jak trafi, nawet w mały palec u nogi, to z przeciwnika zostaje samo mięso. Natomiast jeżeli słyszycie, że ktoś głośno lamentuje z powodu podwójnego shotguna (Obrzyn), olejcie to – moc jest, ale giwera jest maksymalnie niepraktyczna.

Przeładowanie trwa tak długo, że przydaje się ona wyłącznie do zabawy w trybach, w których przeciwnicy nie odradzają się.

Respawnów nie ma w Strefie Wojny i w Egzekucji. To sztandarowe, turniejowe tryby; walczą ze sobą dwie pięcioosobowe drużyny. W tym drugim trzeba wroga efektownie wykończyć, w Strefie Wojny wystarczy ładować ile fabryka dała. Szczerze mówiąc, nie gram w ani jedno, ani drugie, bo śmierć oznacza, że przez najbliższe pięć minut będę jak pajac patrzył jak inni dalej grają. Do wora, a wór do jeziora. Lepiej zabrać się za Deathmatch, gdzie każda ekipa ma po 15 żyć, klasycznego Króla Wzgórza czy Pojmanie dowódcy. Dorzućcie do tego jeszcze Skrzydłowego, czyli tryb, w którym drużyny są dwuosobowe. Trybów jest więcej, ale w sumie tylko te cztery są warte uwagi, a przy tym tak świetne, że można bawić się nimi grać w kółko.

POKAŻ MAPĘ

Najważniejsza sprawa – powraca Blokada, czyli mapa z GoW1 i GoW2. Miód! Na arenach znanych z bety przestawiono to i owo, aby kamperzy mieli cięższe życie. Łącznie aren jest 10 i są, jak zawsze w Gearsach, przemyślane i wyglądają ślicznie. Na wyróżnienie zasługują dwie – na Okopach szaleje burza piaskowa i ogranicza widoczność, a Estakada dosłownie zapada się pod Ziemię w trakcie gry. Nie trzeba ganiać się w nieskończoność, mapy nie są gigantyczne, dzięki temu dużo się dzieje. Ważna sprawa, w dowolnej chwili można włączyć podgląd rozłożenia broni. Na początku to bardzo, ale to bardzo przydatne. Widać też gdzie akurat szwendają się inni gracze.

Bonusy, wielkie głowy!

Najprzyjemniejsza sprawa zachęcająca do gry przez długie miesiące to kupa rzeczy do odblokowania. Są nowe postacie (m. in. Marek bez pancerza, Anya w cywilu, Cole raper), malowanie broni, odznaki, medale, dodatkowe egzekucje, a nawet mutatory. Pamiętam jak grałem w Goldeneye z trybem wielkich głów – teraz to samo w GoW3? Albo kwiatki zamiast krwi? Czyste szaleństwo.

Kto nie lubi multiplayera w GoW, ten prawdopodobnie nie przekona się do „trójki". Nie przekonają ich też dotychczasowi fani, bo oni będą zajęci ogrywaniem tego trybu w nieskończoność. W żadną więcej grę w tym roku online (nieprzymuszony) nie będę grał. Kropka. //**Tadeg**

OCENA **9.7/10**

Grafika 10/10 Dźwięk 9/10 Miód 10/10 Design 10/10

KILLER W SINGLU, KILLER W MULTI

➕ Najbardziej dopracowane gearsowe multi

➖ Nie przekona nieprzekonanych, poza tym... patrzę i nie widzę

WYMIANA JEST FAJNA? Wymienianie się broniami i wydawanie amunicji graczom w potrzebie jest kompletnie nieprzydatne. Ołowiu dla wszystkich wrogów spokojnie wystarcza.

SORRY, NO PHOTO Niespodzianka, wyleciała opcja robienia zdjęć i zapisywania ich na komputerze. Nic wielkiego, ale kilka łez uroniłem. Marcus nie będzie miał fotki na Fejsie.

PRAWIE JAK KILLZONE Znowu o tym Killzone? Tak, bo niektóre mapy przywodzą na myśl tamtą grę – chodzi zarówno o grafikę, styl, a także „far-focle" unoszące się w powietrzu.

Tym razem multi nie ciągnie oceny w górę

Resistance 3

Konsola PS3 **Producent** INSOMNIAC **Wydawca** SONY
Premiera JUŻ JEST **Liczba Graczy** 1-2 (16) **Dozwolone od** 16 LAT
Wykorzystuje: PLAYSTATION MOVE, 3D

Każda strzelanka sieciowa jest inna, każdej trzeba się uczyć – to jasne. Resistance jest dobrym przykładem. Przyzwyczajeni do chaotycznej jatki na 60 graczy z drugiej części? Możecie o niej zapomnieć, bo w „trójce" gra maksymalnie 16 osób. Muszę też ostrzec, że nie będziecie w stanie dobrze się bawić, dopóki nie odkryjecie, że skill pointy zdobywane w trakcie gry, służą do odblokowywania nowych broni, elementów wyposażenia, dodatkowych zdolności zarówno aktywnych jak i pasywnych itp. Bez tego możecie grać miesiącami i będziecie męczyli się, żeby uciułać kilkanaście fragów co mecz. No chyba, że wybierzecie tryb Classic Hardcore, gdzie nie ma żadnych perków, ani killstreaków, tylko czysta jatka..

Ciężkie życie żółtodzioba

Classic Hardcore to wybór dla wszystkich, którzy stawiają na czysty skill. Czyżby dlatego najłatwiej było znaleźć chętnych do zabawy w tym trybie? To może być jeden z powodów. Drugi jest taki, że to zbiór wszystkich trybów – raz przechwytujemy flagę, innym razem bronimy reaktora, czy walczymy o zajęcie pięciu punktów na mapie. Mogłoby to działać, jak w Killzone, że mapa się nie zmienia, tylko co rundę zmieniają się zasady rozgrywki, ale tutaj nie ma takich map, na których dałoby się dobrze bawić w absolutnie każdym trybie. Da się przeżyć.

BUGI LAGI

Nie udało się uniknąć wpadek. Znacznie częściej niż w takim choćby Kill... no, wiecie w jakiej grze, też wydawanej przez Sony, zdarzało mi się, że gra wyrzucała mnie do menu tuż przed rozpoczęciem meczu. Kamerze zdarzało się wędrować „pod" mapę, a zabawę czasem psuły lagi. Mam łącze 25Mb/s, jakby ktoś się pytał. Jednak to nie bugi najbardziej psuły mi zabawę. Gra ma momentami spory problem z dobraniem graczy i zdarzało mi się, że grałem w drużynie siedmioosobowej przeciwko dwóm przeciwnikom. Bo tak zostaliśmy rozdzieleni. Tak samo było w becie i liczyłem, że zostanie to poprawione. A jednak nie.

Jeśli jednak zdecydujecie się grać po nowemu, czekają Was ciężkie chwile. Przynajmniej na początku, zanim zdobędziecie punkty na rozwój. Łudziłem się, że po multiplayerowej becie Insomniac zrobią coś, by niedoświadczeni gracze nie trafiali na wymiataczy, ale wciąż tak jest. I tak człowiek staje do walki, kompletnie zielony, a tu mu wyskakuje gość z tarczą energetyczną i biegnie prosto na niego. Przebić się nie ma jak, szansa na ucieczkę jest niewielka. Albo wariaci z shotgunami – pomimo zmniejszenia mocy tych gnatów w stosunku do bety, wciąż są koszmarnie niebezpieczne i sieją spustoszenie. Ale to i tak nic, bo jak dla mnie najgorsze są wieżyczki. Wyobraźcie sobie taką akcję – wpadacie na przeciwnika, a on zamiast strzelać, w mgnieniu oka stawia taką niespodziankę tuż przed Wami i ucieka. Łatwo domyślić się, jak to się kończy – Waszym zgonem. Wieżyczki są okropne, bo bardzo wytrzymałe i cholernie celne. Bez granatu pod ręką, możecie w ogóle zapomnieć, chyba że takie cacko stoi na widoku i możecie potraktować je ogniem z bezpiecznej odległości. Szczególnie dobijały mnie one w trybach z celami – raz przeciwnicy ustawili bodaj trzy przy reaktorze znajdującym się w kościele, zabezpieczając tym samym jedyne dwa wejścia. Atakujący mogli pomarzyć, że uda im się podejść. Gdyby tylko otoczenie niszczyło się jak w Bad Company 2...

Drużynowe tryby z celami, czyli zdobywanie flagi, zajmowanie pięciu punktów na mapie, niszczenie lub obrona reaktora i kilku innych celów, są najciekawsze, ale jak na mój gust gra wypłaca za mało skill pointów za wykonywanie zadań. Jeśli chcecie szybko się rozwinąć, najlepszym rozwiązaniem jest gra w deathmatchu, obojętnie czy ffa, czyli każdy na każdego, czy w teamie.

Zanim ucichną działa

Wspomniałem o zdolnościach aktywnych i pasywnych. Te drugie są włączone cały czas i ustala się je przed zabawą. Pierwsze z kolei trzeba aktywować wybierając kierunek na krzyżaku. Hologram biegający tuż obok i powtarzający wszystkie nasze ruchy potrafi totalnie zmylić przeciwnika – gość nie wie, do kogo strzelać. A za killstreaki są bonusy w postaci niewidzialności, Augera strzelającego przez ściany, a w końcu postać może zmienić się w wielkiego bydlaka z minigunem. Miodzio.

Jeśli tak jak ja, lubicie tryby, w których drużyny muszą osiągnąć jakiś cel, chyba jednak lepiej pozostańcie przy Killzone 3. Chyba, że polegacie na swoim skillu, wtedy inwestujcie, ale grajcie w trybie Classic Hardcore. Tam przynajmniej znajdziecie jakichś graczy. Czasami chętnych do zabawy po prostu brakuje. A gdy pojawi się Battlefield 3... Może być kiepsko. //**Mielu**

JEST FAJNIE, CHOĆ BEZ REWELKI

GULASH: Ciężko znaleźć chętnych do gry w tryby Wyłom, Reakcja Łańcuchowa, czy Zdobądź Flagę. Jeśli już ktoś chce się tak bawić, wybiera Gry wojenne, czyli następujące po sobie rundy z różnymi trybami. Ale i tak najwięcej jest chętnych do deathmatcha. Zabawę psują goście z Atomizerami – ta broń jest przegięta, w starciu 1 na 1 szanse ma tylko ktoś z shotgunem. Najlepszy tryb – Wyłom, ale to tylko namiastka tego, co oferuje Operations w Killzone 3. Pozostaję przy grze Guerrilla. **7/10**

ZA CO TE PUNKTY? Ano za fragi, za asysty, niszczenie wieżyczek, zdobywanie flagi, niszczenie celów. Jak zwykle, najczęściej asystowałem. NIE złodziejom fragów.

OCENA 7.5/10

Grafika 8/10 **Dźwięk** 8/10 **Miód** 7/10 **Design** 9/10

CHIMERY NIE MAJĄ SZANS Z HELGHASTAMI

+ Tworzenie postaci po swojemu, Classic Hardcore
– Trochę bugów, kilka wpadek, wieżyczki

RETROPLUS

Lato za nami, właśnie zaczyna się okres przedświątecznego szaleństwa, w którym światło dzienne ujrzy gdzieś tak z pół tony godnych uwagi nowości. Siłą rzeczy, nie będzie to sprzyjało odświeżaniu wspomnień z growymi klasykami – no chyba, że akurat jakiś ukaże się w podbitej rozdzielczości na PSN/XBLA. U nas mimo wszystko po staremu, czyli starzyzna starzyznę starzyzną postarza. Na tapecie m.in. Nintendo, Dead or Alive i jeszcze parę niespodzianek. Zapraszam do lektury. //DrMax

RETRONEWSFLASH

SYNDYKAT? NIE, KARTEL!

Co starsi z Was, ciepło wspominający sterowanie czwórką terminatorów w stareńkim Syndicate, zapewne usłyszeli już o przygotowywanym przez Starbreeze remake'u (choć termin „reboot" jest w tym wypadku trafniejszy). Jeśli skrzywiliście się na wieść, że nowy Syndykat będzie FPSem, mającym raczej symboliczny związek z oryginałem, to niniejsza informacja powinna Was udobruchać. Szwedzkie studio Paradox Interactive ogłosiło bowiem, iż pracuje nad „mocno zainspirowaną oryginalnym Syndicate" grą Cartel. W praktyce ma to być prawdziwy duchowy spadkobierca klasyka. Zachowana zostanie zręcznościowo-strategiczna rozgrywka, cybernetyczny klimat i, oczywiście, megakorporacje walczące o dominację nad światem. Spytani o ewentualną datę premiery, Paradoksi bąknęli coś w przedziale 12 do 18 miesięcy, a zatem kto wie, czy oba „syndykaty" – ten licencjonowany i ten mający coś wspólnego z klasykiem – nie spotkają się na półkach sklepowych. Powinno być ciekawie.

SEGA DALEJ ODGRZEWA

Biorąc przykład z Capcomu i Ubisoftu, Sega nie zwalnia z rzucaniem na XBLA i PSN swoich, co bardziej pamiętnych, klasyków. Jeśli wierzyć zapowiedziom, już na początku października (czyli zapewne w momencie, gdy czytacie te słowa) powinny zawitać tam Space Channel 5: Part 2 i Sega Bass Fishing, przy czym ta druga wzbogacona będzie o obsługę PS Move. Akurat w przypadku tego tytułu – jak znalazł. Tak czy siak, to dobra wiadomość dla wszystkich chorych na nostalgię. Klasycznych gier z Dreamcasta nigdy za dużo.

AMATORZY UCZĄ HOLLYWOOD (ODCINEK XXXVIII)

Nie mija miesiąc bez kolejnej wartej uwagi amatorskiej produkcji filmowej nawiązującej do klasycznych gier. Tym razem pazur pokazali fani Valve, spod rąk których wyszły dwa aktorskie filmy krótkometrażowe. Pierwszym z nich jest kontynuacja wypuszczonego do sieci w ubiegłym roku Escape from City 17, rozgrywającego się w świecie znanym z Half-Life 2, drugim natomiast – Portal: No Escape, którego tytuł mówi chyba wszystko. Oba filmy możecie namierzyć na YouTube, oba (zwłaszcza No Escape) robią także naprawdę wielkie wrażenie, zarówno pod względem profesjonalizmu wykonania, jak i wierności interaktywnym pierwowzorom. Panie i panowie producenci z LA, chcemy takich adaptacji, a nie Marky Payne'a i Bajędy Chun-Li.

OGNIU GRAJ ZE MNĄ

Kto zabił Laurę Palmer? To pytanie prześladowało każdego, kto na początku lat dziewięćdziesiątych zasiadał przed telewizorem, by śledzić niezapomniane Twin Peaks nieobliczalnego Davida Lyncha. Mimo iż minęły już dwie dekady, kult otaczający serial nie słabnie, a fani wciąż dają wyraz swemu uwielbieniu, czego dowodem wypuszczona właśnie do sieci 8-bitowa adaptacja, zatytułowana Black Lodge. Stylizowana na czasy świetności Atari 2600 gra wiernie trzyma się pokręconego klimatu serialu, który zadziwiająco dobrze pasuje do ekranowej pikselozy. Oczywiście nie mogło obyć się także bez piskliwej wersji pamiętnego motywu przewodniego.

GADŻET INSPEKTOR

FANI (RADIO)AKTYWNI JAK ZAWSZE

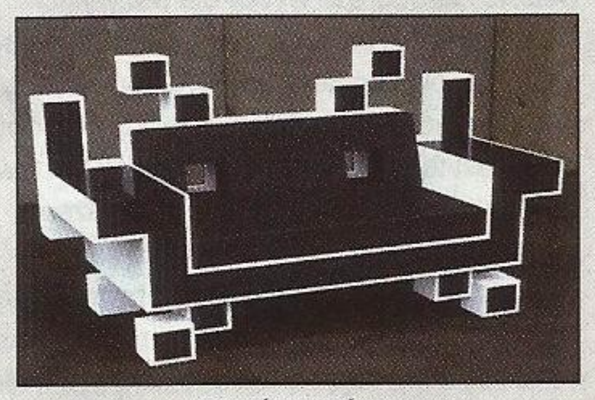
Fani Fallouta zawsze wykazywali się podziwu godną kreatywnością, ale ostatnimi czasy przeszli samych siebie. Zacznijmy od anonimowego użytkownika reddit, który zamieścił w sieci prezentację w pełni funkcjonalnego Pip Boya, do złudzenia przypominającego urządzenie z gier. No, z tą pełną funkcjonalnością może lekko przesadziłem, bo na chwilę obecną gadżet jest tak napakowany elektroniką, że na przepchnięcie przez niego przedramienia nie wystarczyło już miejsca. Wciąż jednak można wprowadzić do niego swoje statystyki i przełączać się przez wszystkie obowiązkowe menu. Fajna sprawa, na pewno ciekawsza niż wersja budzikowa, wyprodukowana przez Bethesdę z okazji premiery F3. Zresztą, spójrzcie sami: **http://tinyurl.com/3qjcwnw.** Z kolei artystka ukrywająca się pod pseudonimem PinkAxolotl stworzyła nie mniej imponującą planszówkę – falloutową wersję Monopoly. Pieczołowitość wykonania budzi autentyczny szacunek, spokojnie można by wydać to jako w pełni licencjonowany produkt. A skoro już o licencjonowanych grach planszowych mowa…

JAK RYZYKOWAĆ, TO SOLIDNIE

Swojej wersji znanej i lubianej gry Risk doczeka się Metal Gear Solid. Na potrzeby uniwersum stworzonego przez Kojimę, zmodyfikowano lekko zasady klasycznej planszówki. W wydaniu MGS, gracze stają na czele pięciu najemnych armii, nie zabraknie kilkuset pieczołowicie wyrzeźbionych pionków, a także 42 zróżnicowanych terytoriów i obowiązkowych bossów (w liczbie ośmiu). Zabraknie chyba tylko półtoragodzinnych przerywników filmowych. Całość będzie dostępna już w październiku i uszczupli portfel każdego miłośnika Węża o równowartość 50 dolarów. Co ciekawe, nie jest to pierwszy przypadek kolaboracji pomiędzy producentem Ryzyka i twórcami gier – nie tak znowu dawno na rynek trafiła wersja zainspirowana Halo.

LEGENDA JAK ŻYWA

Od gadżetów chałupniczych, przez umiarkowanie kosztowne, przechodzimy do takich, które zmuszą co poniektórych do zastawienia rodzinnych klejnotów. Do tej kategorii zalicza się nowa figurka produkcji First 4 Figures, przedstawiająca Linka (w wersji z Twilight Princess) dosiadającego Eponę. O ile szczegółowość wykonania tej pokaźnej (43x40cm) statuetki rozgrzeje serce każdego fana Zeldy, o tyle cena pośle zimny dreszcz wzdłuż jego kręgosłupa. Standardowa wersja (limitowana do 1500 egzemplarzy) kosztować będzie równowartość 425 dolarów, podczas gdy edycja specjalna (zaledwie 500 sztuk), lekko różniąca się kolorystyką, to już 450 dolców. Obie trafić mają do sprzedaży dopiero w drugim kwartale 2012 roku, ale jeśli ktoś łudzi się, że zdąży uzbierać kasę, mam złą wiadomość – figurki dostępne są w przedsprzedaży i najprawdopodobniej zostaną wykupione na długo przed premierą.



INWAZJA NA POKÓJ GOŚCINNY

Na koniec zaś zostawiłem coś dla prawdziwych koneserów staroci, którzy w dodatku akurat urządzają sobie mieszkanie. Oto bowiem możecie sprawić sobie jedyną w swoim rodzaju… kanapę o kształcie inspirowanym Space Invaders. Wbrew pozornej kanciastości, mebel jest ponoć bardzo wygodny, wykonany z gąbki pamięciowej w skórzanych obiciach. Ile za ową przyjemność? Ot, zaledwie 5000 zielonych, czyli trochę ponad 16 tysięcy złociszy. Dla zainteresowanych, którzy właśnie nie padli na wznak, wspomnę jeszcze, że kanapa ma wymiary 196x84x76cm, a można ją sobie zamówić na stronie igorchak.com.

MARTWE PIKSELE

Rynek gier to prawdziwa dżungla, w której przetrwają tylko najsilniejsi. Nic dziwnego, że większość projektów kończy żywot zanim usłyszy o nich ktokolwiek poza pracującym nad danym tytułem zespołem. Zdarzają się jednak przypadki, w których gra zostaje zapowiedziana, po czym zdycha zanim nawet zdąży utknąć w developerskim piekiełku. Jednym z niedawnych rekordzistów w kwestii ekspresowych zgonów zajmiemy się dziś. A imię jego Gun Loco.

Ów intrygujący tytuł, opracowywany przez europejski oddział Square Enix jako exclusive dla Xboxa 360, został po raz pierwszy pokazany światu pod koniec sierpnia 2010 roku i skupił na sobie całkiem spore zainteresowanie mediów. Pławić się w blasku jupiterów przyszło mu zaledwie kilka miesięcy – ku rozczarowaniu posiadaczy konsoli Microsoftu, tęskniących za ciekawymi, ociekającymi japońszczyzną tytułami na wyłączność, już w marcu bieżącego roku ogłoszono zawieszenie prac nad projektem. Nie podano zarazem żadnego powodu takiej a nie innej decyzji, choć można spekulować, że przyczyniła się do tego niezadowalająca jakość produktu w połączeniu z nienajlepszą sytuacją finansową wydawcy. Przypuszczenie to zdają się potwierdzać opinie dziennikarzy, którzy mieli okazję grać we wczesną wersję Gun Loco, by stwierdzić iż grę oparto na bardzo ciekawym pomyśle, ale wymagała jeszcze intensywnego dopracowania. Jak widać włodarze Square Enix postanowili, że nie opłaca im się dawać autorom tej szansy. A szkoda, bo koncepcja gry rzeczywiście przedstawiała się nad wyraz ciekawie.

Wyobraźcie sobie planetę, będącą zarazem kolonią karną dla najbardziej zdegenerowanych i notorycznych kryminalistów. Więzienie – dodajmy – bez strażników i krat, gdzie skazańców zostawia się samych sobie, pozwalając im walczyć między sobą o przetrwanie. Brzmi jak wprowadzenie do sztampowej strzelanki? Czekajcie, czekajcie, diabeł tkwi w szczegółach. Pierwszą rzeczą wyróżniającą Gun Loco w tłumie miał być jej unikalny wygląd. I nie rozchodzi się już nawet o to, że skazańcy – jak na prawdziwych popaprańców przystało – poprzebierali się w cudaczne kostiumy, z których największe wrażenie robił chyba świr biegający w samej bieliźnie i króliczej masce. Chodziło raczej o same projekty postaci, stworzone w wyniku współpracy z chińskim producentem zabawek Brothers-free. W rezultacie, wszyscy bohaterowie wyglądali niczym wprawione w ruch figurki, włącznie z zachwianymi proporcjami ciała i komicznie przegiętą mimiką. Żeby było jeszcze ciekawiej, na potrzeby gry stworzono zestaw zabawek, mający służyć za natchnienie grafikom – jest to więc rzadki przypadek gry, która doczekała się własnych gadżetów zanim jeszcze zaczęła na dobre powstawać. Wizualia to jednak nie jedyny element wyróżniający grę – równie unikalna miała być sama rozgrywka. W odróżnieniu od większości współczesnych strzelanin TPP, Gun Loco miała stawiać na ultradynamiczną rozgrywkę. Żadnych osłon czy taktycznych podchodów, nasi popaprani herosi mieli toczyć pojedynki dosłownie w biegu – autorzy szybko ochrzcili swoje dzieło jako „sprint action shooter". W praktyce wyglądałoby to zapewne tak, że przeciwnicy biegliby na siebie, ostrzeliwując jeden drugiego i starając się unikać kul rywala. Jeśli żaden nie padłby w biegu, doszłoby do rozstrzygającego pojedynek starcia w zwarciu. Fajny pomysł? Fajny. Ciekawe tylko czy sprawdziłby się w praktyce. Decyzja o wstrzymaniu produkcji może sugerować, że nie do końca.

Jedno czego nie można było grze odmówić był unikalny klimat i mocno świrnięte poczucie humoru. Za drobny przykład niech posłuży wątek, powiedzmy, „damsko-męski". Jako że na więziennej planecie osadzano wyłącznie mężczyzn, duży nacisk miał być położony na ich wieczne „niewyżycie" więźniów. Stąd np. tak zwariowany rodzaje broni jak zaminowana dmuchana lala, eksplodująca w kontakcie z żądnym jej „względów" amantem. Dodajcie do tego jeszcze pojazdy (m.in. czołg lub miniaturowy helikopter), a otrzymacie wielce obiecującą i pomysłową całość. Której, niestety, najprawdopodobniej nigdy nie będzie nam dane sprawdzić w akcji. W rezultacie Microsoft stracił tytuł, który mógł przynajmniej w małym stopniu otworzyć niechętny ich konsoli rynek azjatycki, a my nie dowiemy się czy w tym akurat szaleństwie była metoda. RIP. ■

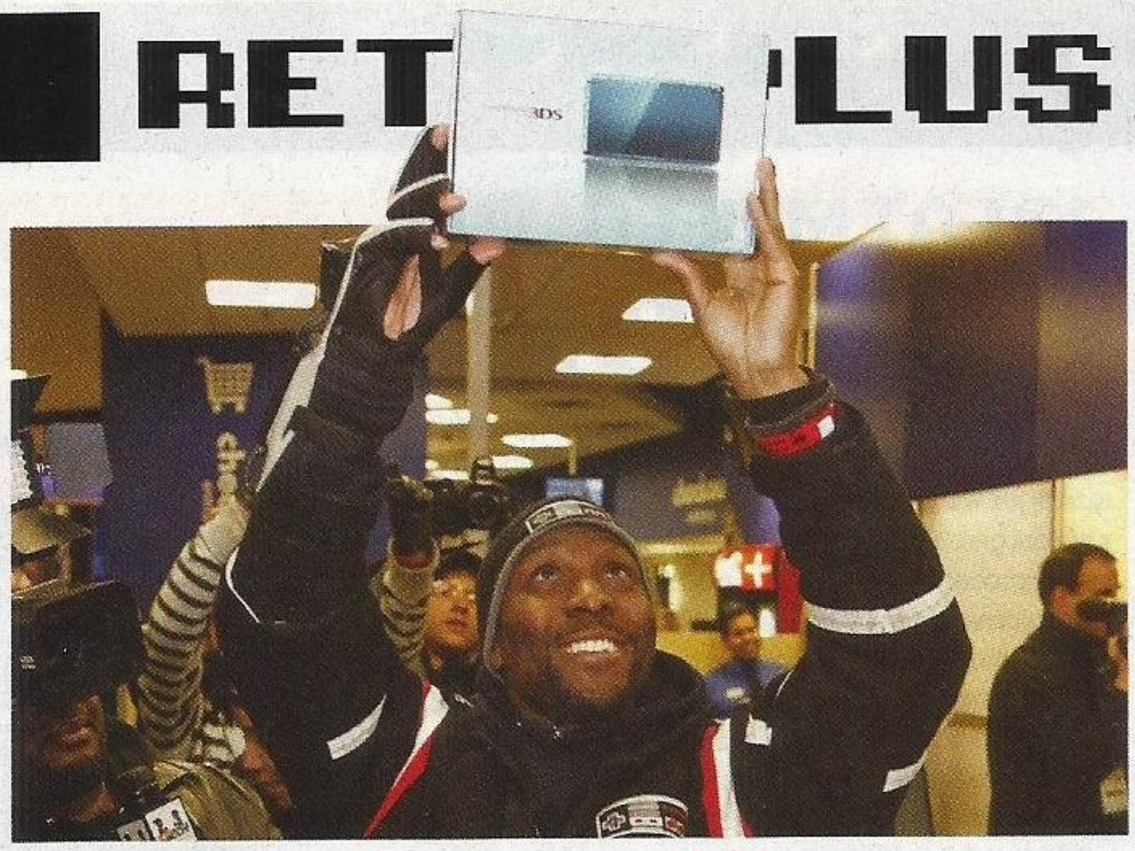
10 LAT MINĘŁO

10/2001 #36

Październik 2001. Na iście elektryzującej okładce dumnie wypina pierś Dante – białowłosy łowca demonów, który najwyraźniej już wie, że niedługo dołączy do panteonu klasycznych postaci z historii gier. Nic dziwnego, że gwoździem programu w numerze jest stuprocentowo „dychowa" (10 za grafikę, dźwięk i miód plus sumaryczna dycha) recenzja Devil May Cry. Aż się łezka w oku kręci na wspomnienie tych czasów beztroskich, kiedy Japonia potrafiła wydać z siebie grę, którą zachwycał się cały Zachód. Pomijając jednak tę niezaprzeczalną superprodukcję, w numerze nie brakuje też innych ciekawostek. Jedną z nich jest dość szokująca informacja o porozumieniu zawartym pomiędzy Nintendo i Capcomem, czyniąca z Resident Evil serię dostępną wyłącznie na GameCube. Po latach wiemy już jak to się skończyło, ale wówczas był to news zgoła szokujący – zwłaszcza dla posiadaczy konsol Sony. Z innych nowinek rzucają się w oczy chociażby zapowiedzi trzeciego (wciąż jeszcze rewelacyjnego) Tony Hawka, The Thing (o którym pisałem pokrótce w poprzednim numerze N+) czy solidnym jak zawsze Wipeout Fusion. Poza tym krótka relacja z powoli konającego ECTS (któż pamięta czasy, kiedy londyńska impreza mogła konkurować z E3?) i nieco dłuższa z pokazu Nintendo Spaceworld, gdzie zaprezentowano m.in. Mario Sunshine i Wind Wakera).

W recenzjach oczywiście dominuje wspomniany już DMC, co nie znaczy jednak, że poza tym nie ma czego czytać. Obrodziło chociażby w zabawne crapy, z których wyróżniają się takie hity jak Mary-Kate and Ashley Crush Course (Grabarz: **„To po prostu zestaw minigierek połączony scenariuszem głupim jak kilogram gwoździ bez łebków. Ta gra wygląda potwornie i źle robi na samopoczucie"**), Barbie Explorer (Gul: **„Jeśli masz młodszą siostrę, to może jej się spodoba. Choć pewnie Crash by się jej spodobał bardziej"**), czy ozdobiony efektownym 1/10 Europe Racer (Marcel: **„Wszyscy już wiemy, że PSX umiera. Ale przecież nadal należy mu się szacunek! Niestety, niektórzy producenci i wydawcy gier nie kwapią się do tego, żeby chociaż mu ładną stypę wyprawić..."**). Z tytułów mniej komicznych mamy choćby fajną futurystyczną wyścigówkę Extreme G3 (Marcel: **„Dla wszystkich miłośników future-racerów jest to pozycja niemalże obowiązkowa"**), z lekka zapomniane Ooga Booga (Grab: **„Prześmieszna, przefajna gra dla kilku i jednej osoby na Dreamcasta"**), a także Sheep, Dog'n'Wolf (Grab: **„No cóż – Metal Gear to nie jest. Ale zabawy niewiele mniej"**).

Na koniec obowiązkowe działy, z Pocket (poświęconym przystawkom sprzętowym do GBA) na czele. Poza tym kilkanaście stron opisów (m.in. Skies of Arcadia, Soldier of Fortune i DMC), ISS Party, RPGamer (o RPG na konsolach przenośnych), Arcadia i obowiązkowe Gawędy Po Fai. Chmielarz tym razem rozwiewa pogłoski o następcy Xboxa, mającym jakoby być kombajnem multimedialnym zastępującym kilkanaście innych sprzętów RTV. **„A jednak, moim zdaniem, nic z tego: przemysł elektroniki użytkowej dostał zapewne drgawek na samą myśl, że zamiast osobnych elementów miałby w sprzedaży tylko jeden produkt. Obroty spadłyby zapewne pięciokrotnie..."**. Zaś w FAQ istny szok – nie ma Banana! W funkcji odpowiadających na czytelniczą korespondencję tymczasowo wystąpiła spółka autorska Nolster-Marcel-Gulash. Poza tym jednak po staremu – garść nadesłanych przemyśleń, od grających dziewczyn po reakcje na tragedię 11 września. ■



TOP10

EPIC FAIL CZYLI DZIESIĘĆ NAJWIĘKSZYCH POMYŁEK NINTENDO

Dzisiejsza wyliczanka będzie zaskakująco na czasie. Premiera 3DS za nami, Wii U nadchodzi wielkimi krokami – jedna z najstarszych i najważniejszych firm na rynku gier znajduje się na rozdrożach. Wielu twierdzi, że czasy prosperity związane z sukcesami Wii odeszły bezpowrotnie i Ninty musi zacząć stąpać naprawdę ostrożnie, żeby utrzymać swoją wysoką pozycję. Tak czy inaczej, nie da się ukryć, że w swej długiej historii duże N zaliczyło całkiem pokaźną liczbę wpadek, które mniejszą i mniej uwielbianą przez graczy firmę ekspresowo wpędziłyby do grobu. Dziś przypomnimy sobie dziesiątkę tych najbardziej pamiętnych. Mogą to być zarówno nieudane systemy czy akcesoria, jak również dyskusyjne decyzje i elementy polityki firmy. Przemyślawszy sprawę, postanowiłem nie umieszczać na liście pozycji mocno kontrowersyjnych. Co mam na myśli? Najlepszy przykład stanowi samo Wii – z perspektywy biznesowej niezaprzeczalny sukces, który jednak dla wielu graczy symbolizuje nadejście casualowej rewolucji, nieprecyzyjnych kontrolerów i zalewu niskobudżetowego śmiecia, udającego gry. Tym niemniej, stłoczona poniżej „parszywa dziesiątka" reprezentuje pomyłki, co do których (może poza nielicznymi przypadkami) nie powinno być większych wątpliwości.

10 Premiera 3DS

Zaczynamy bardzo aktualnie, ale nawet najbardziej zagorzali wielbiciele Nintendo nie mogą zaprzeczyć, że wypuszczając na rynek swoją najnowszą konsolę przenośną, firma lekko się pogubiła. I nie chodzi już nawet o oparcie całego systemu na gadżeciarskiej implementacji trzeciego wymiaru (co niektórych przyprawiło o mdłości – dosłownie), ale raczej o tym, że fachowcy z Ninty ewidentnie nie przemyśleli do końca całego przedsięwzięcia. Mało co świadczy o tym równie dobitnie, jak rozczarowujące wyniki sprzedaży i wynikająca z niego obniżka ceny (i – bardzo honorowe, trzeba przyznać – cięcia płac prezesów). Teraz do wszystkiego dochodzą kolejne dyskusyjne ruchy, jak zapowiedź nakładki dodającej drugą gałkę analogową… Jednak największym i niezaprzeczalnym błędem, który zaważył na popularności urządzenia w momencie premiery był, jak to zwykle bywa, niedobór naprawdę dobrych gier. Większość tytułów startowych była rozczarowująca, fanów udobruchała dopiero stara ale jara Zelda. Teraz wygląda na to, że Ninty powoli zbiera się na nogi i zapowiada rychłe wydanie oczekiwanych gier, z Mario Land i Mario Kart na czele. Pytanie tylko, czy w erze dominacji taniego grania na iOS i w perspektywie nieodległej premiery PS Vita, firmie uda się nadrobić zaległości.

09 Polityka prorodzinna

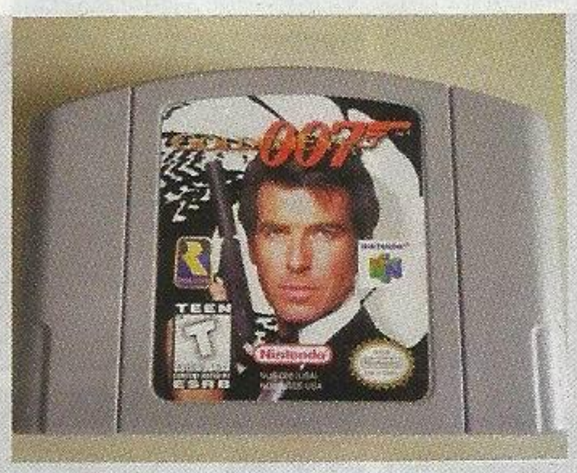
Nie każdy pamięta, że w erze 16-bitowej, gdy Sega i Nintendo zwarte były w bojowym uścisku, gry wydawane na SNESa i Mega Drive oceniało się pod kilkoma względami, tyleż istotnymi, co nietypowymi. Technicznie, tytuły multiplatformowe prezentowały się dużo lepiej na konsoli Ninty. Problem w tym, że gros wydawanych na nią gier był na różne sposoby ocenzurowany – pozbawiony bodaj kropli krwi, czy jakichkolwiek „mocniejszych" scen, o najmniejszym kawałku rozpikselowanej golizny nie wspominając. Wszystko to było oczywiście wynikiem polityki Nintendo, chcącego za wszelką cenę utrzymać swój wizerunek firmy stawiającej na przyjazną, familijną rozrywkę. W rezultacie takie klasyki jak Wolfenstein 3D czy Mortal Kombat w wersji na SNES były ubogimi kuzynami wersji na pozostałe platformy. Z czasem chęć zysku poluzowała nieco cenzurę, ale Nintendo nigdy do końca nie wyzbyło się swego „niedojrzałego" wizerunku, co skutkowało m.in. brakiem gier autorstwa Rockstar na ich konsolach. Niektórzy powiedzą, że taki a nie inny „imydż" stanowi nieodłączną część tożsamości Nintendo i jest jednym z naczelnych elementów odróżniających ją od konkurencji. To w dużej mierze prawda, ale nie da się ukryć, że często okazywało się niepotrzebnym ograniczeniem i dodatkowo zniechęcało zewnętrznych developerów do japońskiego giganta. A skoro już o tym mowa…

08 Co z zewnątrz, to po diable

Morze łez wylane zostało na przestrzeni ostatnich dwudziestu lat przez producentów gier chcących wydawać swoje tytuły na konsolach Nintendo. Ojcowie Hydraulika zawsze podchodzili do zewnętrznych developerów jak do nielubianej ciotki na zjeździe rodzinnym. W czasach NESa i SNESa ograniczenia nakładane przez Nintendo były zaiste drakońskie – każdy chętny do wydania swojej gry na tych systemach musiał liczyć się z koniecznością poddania każdego jej aspektu pod szczegółową kontrolę (stąd słynna „Nintendo Seal of Quality"), wykupienia odpowiedniej liczby kartridży i opłacenia kosztów produkcji, a w końcu – pożegnania się z dużą częścią zysków ze sprzedaży. Do wszystkiego dochodziły jeszcze wspomniana w poprzednim punkcie cenzura, zakaz wydawania gry na innych platformach przez dwa lata i traktowanie z góry każdego potencjalnego współpracownika. Nic dziwnego, że niektórzy nie wytrzymywali i próbowali zagrać gigantowi na nosie, jak np. id Software, którzy udostępnili ponoć kod źródłowy Wolfensteina chałturnikom tworzącym nielicencjonowane gierki oparte na przypowieściach biblijnych – czego owocem niezapomniana superprodukcja Super Noah's Ark 3D. Niestety, pomimo upływu lat, trudno stwierdzić, że Nintendo czegokolwiek się w tej kwestii nauczyło – o czym mogą poświadczyć biblioteki gier ich kolejnych konsol, od N64 aż po Wii.

07 Rękawica mocy

Jedno trzeba Nintendo przyznać – nigdy nie spoczęli na laurach, niemal bezustannie próbując zrewolucjonizować przemysł gier. Raz wychodziło to lepiej, raz gorzej, i choć średnia sukcesów jawi się ze wszech miar zadowalająco, zdarzały się także spektakularne porażki. Jedną z pierwszych była osławiona Power Glove – rękawica, która miała zastąpić wysłużonego NESowego pada, być nową jakością elektronicznej rozrywki i co tam jeszcze wymyślali marketingowcy. A jak było w praktyce? Przypomnę pokrótce – żenująco nieprecyzyjne sterowanie, raptem dwie gry wyprodukowane z myślą o PG i marne wyniki sprzedaży. Co bardziej spostrzegawczym wyjaśniam, że sama rękawica nie była co prawda dziełem Ninty, ale firma bynajmniej nie odcinała się od tego, genialnego inaczej, wynalazku. Wystarczy wspomnieć, że obficie zainwestowała w kampanię promocyjną, m.in. obsadzając Power Glove w prominentnej roli w filmie Wizard, będącym w istocie półtoragodzinnym spotem reklamowym Nintendo.



06 Nosił kartridż razy kilka...

Przyzwyczajone w czasach swej świetności do kartridży, Nintendo przez długie lata nie mogło powstrzymać się przed korzystaniem z dziwacznych, wyspecjalizowanych i drogich w produkcji nośników danych. Najpierw było N64, którego legendarnie mało pojemne karty, a do tego drogie jak nieszczęście, stanowiły jedno z większych ograniczeń (vide ubogie ścieżki dźwiękowe, brak czytanych dialogów, mało renderowanych filmów i praktyczny brak tekstur w wielu grach). Potem przyszedł GameCube z dziwacznymi minidyskami, ponownie mniej pojemnymi niż formaty używane przez konkurencję, a dopiero przy okazji Wii optowano za w miarę standardową płytką. Z jednej strony zindywidualizowane nośniki w miarę skutecznie chroniły przed masowym piractwem, z drugiej – nieraz boleśnie ograniczały twórców gier.

05 Dumping akcesoriowy

Nintendo lubi akcesoria. Przepraszam, zacznę jeszcze raz. Nintendo baaaardzo lubi akcesoria. Trudno wymienić bodaj jeden ich system, który nie doczekał się pokaźnego zestawu mniej lub bardziej sensownych plastikowych bibelotów. Przy czym, niestety, tych pierwszych w dorobku firmy nie brakuje. Od Power Glove, przez aparaty i drukarki do Game Boya (tak, było takie coś), E-Reader do GBA, rozszerzenie pamięci do N64 (wykorzystywane przez klika gier i pozwalające wyświetlić grafikę w szokującej wtedy rozdzielczości 640 x 480) bongosy do GameCube, aż po istny zalew białego plastiku do Wii – trudno nie zauważyć, że projektantom Ninty nie brakuje pomysłów na ciekawe gadżety, z którymi później nie do końca wiadomo co zrobić. Czasami problemem jest po prostu niewystarczająca kontrola jakości, innymi razy zerowe wsparcie dla wypuszczonego na rynek urządzenia, a jeszcze kiedy indziej – brak zainteresowania ze strony graczy. Koniec końców, fajnie byłoby gdyby Miyamoto i spółka w przyszłości postawili bardziej na jakość, a mniej na ilość. W sumie, wnioskując z losu Wii Vitality Sensor, może już zaczęli...

04 Wirtualny chłopaczyna

Ach, wirtualna rzeczywistość – jakże zawładnęła naszymi umysłami w latach dziewięćdziesiątych. Nic dziwnego, że i Nintendo postanowiło swoje na wirtualnym szale ugrać. Szkoda tylko, że rezultat do dziś uznawany jest jednomyślnie jako ich najgorsza konsola i jeden z najgorszych systemów w historii. Jestem pewien, że każdy z Was widział kiedyś Virtual Boya, przynajmniej na zdjęciach, a jego pokraczna konstrukcja wbiła Wam się w pamięć. Czerwono-czarny zestaw gogli na stojaku, do którego trzeba było przylepić się twarzą, plus niespecjalnie wygodny joypad – oto VB w pełnej krasie. Pomijając samą koncepcję, najgorsze w tej konsoli nie było nawet to, że potrafił wyświetlać grafikę w zaledwie dwóch kolorach – czarnym i czerwonym. Najgorszy był bez wątpienia fakt, iż wystarczyło pobawić się konsolą pół godziny, żeby na własnej skórze odczuć drobne efekty uboczne, takie jak bóle głowy, nudności i krwawienie z oczodołów. No dobra, z tym ostatnim to przesadziłem, ale łapiecie przesłanie. VB był niepowetowaną porażką, co gorsza, stworzoną przez jednego z najbardziej zasłużonych projektantów Nintendo – Gunpei Yokoi, który zapisał się w pamięci graczy jako ojciec Game Boya.

03 ROB

Tę pozychę na liście można potraktować z dwóch stron. Jako samodzielny produkt lub narzędzie marketingowe. W pierwszym przypadku, jakość ROBa nie pozostawia najmniejszych wątpliwości. Power Glove i Virtual Boy może i były pomyłkami, ale przynajmniej w jakimś skromnym zakresie działały, tak jak to sobie założyli ich twórcy. Tego samego nie da się powiedzieć o wynalazku, który postanowiłem uczcić trzecią pozycją na liście. ROB, czyli Robotic Operating Buddy, był bublem absolutnym. W założeniach, miał rekompensować brak drugiego gracza, odczytując sygnały z ekranu i wykonując adekwatne czynności na drugim kontrolerze. A w praktyce? Nie dość, że obsługiwał raptem dwie, nie najciekawsze gry, to jeszcze nawet z nimi radził sobie gorzej niż źle. Żałośnie powolny i nieprecyzyjny, nie przetrwał na rynku nawet roku. Ale – i jest to duże „ale" – wielu do dziś uważa, że wprowadzenie głupawego robocika na rynek razem z pierwszą konsolą Nintendo wymiernie przyłożyło się do zwiększenia jej sprzedaży, budując wizerunek NESa nie jako konsoli do gier, tylko zwyczajnej zabawki. Czemu było to takie istotne? Ponieważ wszystko to miało miejsce niedługo po sławetnym krachu amerykańskiego rynku gier, kiedy zarówno klienci jak i sprzedawcy podchodzili do gier video jak do trędowatego. Wyznawcy tej teorii nie biorą jednak pod uwagę jak wielkim ryzykiem było robienie z tak koszmarnie nieudanego wynalazku „twarzy" nowego produktu. Jeśli istotnie taki był plan, to był on skrajnie ryzykowny. Koniec końców zaś, nie zmienia to faktu, że ROB ssał potwornie i ssie po dziś dzień.

02 (N)online

Gdybym miał wytknąć najbardziej chybiony element polityki Nintendo, którego firma trzyma się z uporem godnym lepszej sprawy, to byłoby to kompletne olewanie aspektu sieciowego ich konsol. Wszystko inne, jak choćby wspomniane wcześniej dziwaczne nośniki danych czy familijny wizerunek, da się racjonalnie wytłumaczyć – ale nie to. Mija dekada od kiedy podłączanie konsol do sieci przestało być kuriozalną nowinką, a Nintendo w swoim pojmowaniu usług online tkwi gdzieś w okolicach roku 2000. I co gorsza, bardzo powoli i niechętnie przyjmuje do wiadomości, że warto w tej kwestii dogonić konkurencję. Co bardziej zapaleni fani bronią firmy, twierdząc że Nintendo zawsze wolało stawiać raczej na kanapowe sesje multi niż grę online, ale jest to usprawiedliwienie mocno na siłę – bo przecież czemu jedno miałoby wykluczać drugie? Nie wspominając już o dystrybucji cyfrowej, którą konkurenci mają gruntownie obcykaną od lat, a Nintendo nadal nie do końca może się w tym groźnym świecie znaleźć.

01 Hodowla rywali

Wszystkie wymienione powyżej błędy blakną jednak przy tym jednym, największym – stworzeniu swojego największego rywala, który przez dwie kolejne generacje sprzętu rozkładał Nintendo na łopatki w pierwszej rundzie. Jasne, któż mógł przewidzieć, że Sony – zrażone wycofaniem się Ninty z projektu czytnika CD do SNESa – weźmie swoje zabawki i tchnie życie w potwora zwanego PlayStation? Spróbujcie jednak wyobrazić sobie, jak diametralnie inaczej wyglądałby dziś rynek gier, gdyby nie ta jedna, brzemienna w skutkach decyzja. Tym co popchnęło Nintendo do zerwania współpracy z Sony był strach przed utratą kontroli nad własnymi licencjami, co samo w sobie można zrozumieć, ale znacznie gorszy był styl, w jakim to zerwanie nastąpiło. Krótko mówiąc, Sony zostało po prostu wystawione do wiatru, już po podpisaniu wstępnych umów i ogłoszeniu wszem i wobec rozpoczęcia kooperacji pomiędzy obiema firmami. Co gorsza, naburmuszone Nintendo przeniosło się ze swoją ofertą do Philipsa, a w tamtych czasach – wierzcie lub nie – japońska firma olewająca inną japońską firmę na rzecz zachodnich barbarzyńców była postrzegana w ojczyźnie bardzo źle. Nic dziwnego, że Sony nie zapałało do niedoszłego wspólnika miłością i szybko przekuło porażkę w gigantyczny sukces, na długie lata stając się dla Nintendo największym konkurentem.

MARTINEZ SYPIE

CIEMNE CHMURY SIĘ ZBIERAJĄ

Dzie gorsze. Stwierdzenie niezbyt odkrywcze po trzech latach kryzysu, ale w branży gier naprawdę idzie gorsze. Dwa lata temu można było dywagować, czy się rodzi czy nie rodzi nowy trend. Teraz jest to już tajfun, który zmiata znaczną część światowej branży gier. Rynek wchodzi w negatywny cykl, po którym spodziewam się znacznego spadku liczby superprodukcji i obniżenia jakości gier w ogóle. A to dlatego, że gry tanieją. Nie tylko te mobilne, które na iOS można kupić za grosze, ale też te tradycyjne. Żeby na Steamie coś dobrze poszło, musi kosztować kilka do kilkunastu dolarów. Konsumenci przyzwyczajają się do niskich cen, więc nie będą już płacić wysokich. Producenci zetną budżety, zmniejszą zespoły, będą produkować mniej tytułów. Wzrośnie awersja do ryzyka, bo potencjalny zysk w razie sukcesu będzie dużo mniejszy, niż był dotychczas. Sporo utalentowanych ludzi odejdzie z branży, bo spadną zarobki i prestiż. Gry teraz, na naszych oczach, wreszcie zyskują popularność, o której marzyliśmy przez te wszystkie lata, a tak naprawdę sięgają bruku. I na nim pozostaną.

Tylko proszę mnie nie wyzywać od katastrofistów. Wystarczy samemu spojrzeć. EA ma za ostatnie 12 miesięcy stratę 151 mln dolarów. Take-Two ma mikrozysk 16 mln dolarów, który jest niczym przy 1,1 miliarda przychodów. Ubisoft 52 mln dolarów na minusie. THQ strata 144 mln dolarów. Ktoś jeszcze został ze starej paczki? Activision – zysk 645 mln dolarów. No, wreszcie. Ale CoD i WoW nie zmieniają faktu, że branża trzeszczy w szwach. Problemem są zbyt tanie gry, zbyt mała sprzedaż i nie tyle dystrybucja cyfrowa, bo ona sama w sobie jest cudowna, eliminuje zwroty i koszty niesprzedanych pudełek. Prawdziwym problemem jest dopuszczenie do stołu każdego, kto tylko zechce. Jak ktoś nadal nie wie o czym mówię, to niech sobie otworzy AppStore i zobaczy, ile aplikacji się w nim codziennie pojawia – tak ze dwieście. Wyraźna część to gry, które piszą najczęściej pojedyncze osoby, a ich nazwiska są całkowicie kosmopolityczne: rosyjskie, chińskie, hinduskie, także polskie. Teraz każdy może wydać swój kawałek kodu i robi to w najlepsze, rozwalając wielkim ich biznesy.

I bardzo dobrze, dzięki temu grać może każdy. Niskie ceny powodują, że nie opłaca się piractwo. Gracze nie mają problemu z dostępem do gier, stać ich na co najmniej kilka zakupów w miesiącu. Zabawa nie drenuje kieszeni rodziców, tak jak kiedyś. To są zyski społeczne, a teraz spojrzenie długoterminowe: przez spadek rentowności branży zahamuje się inwestycje. Będą realizowane tylko projekty bezpieczne, a więc albo sprawdzone motywy, albo sequele. Mniejsze wydatki ograniczą innowacje, artyści nie dostaną kasy na eksperymenty. Branża obniży zarobki, będzie przyciągać słabiej wykwalifikowany personel. Przełoży się to na niższą jakość gier, mniej dużych premier, mniej świeżych tytułów. Zresztą, czy aby już tego nie widać? Z drugiej strony będzie nadal dużo garażowych produkcji robionych po małych kosztach i sprzedawanych po niskich cenach. W tym tłoku trudno będzie wylansować nowy tytuł, bo gracz będzie rozkojarzony. W końcu ma przed sobą tyle tanich gier, coraz więcej tanich gier. A tanie wino jest dobre, bo jest tanie i dobre. Z grami tak samo. Trendu nic nie powstrzyma, nie ma szans na podniesienie cen na poprzednie poziomy. Żegnajcie zyski, żegnaj postępie, witaj rozrywko dostępna dla każdego. Nie ma w tobie dawnej magii. ■

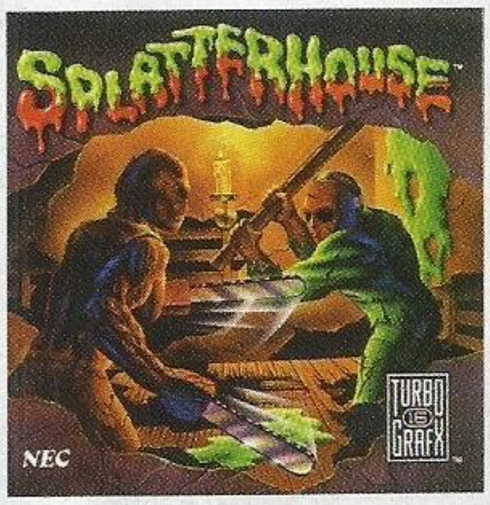
Martinez jest między innymi twórcą magazynów Top Secret i Secret Service. Był też ich redaktorem naczelnym.

RETROGROZA

SPLATTERHOUSE

Większość producentów gier, uderzając w klimaty horroru, sili się na powagę. Silent Hill, Dead Space, Resident Evil... No, to ostatnie może niekoniecznie, choć elementy humorystyczne pojawiały się tam często niezamierzenie

Dziś jednak przypomnę Wam serię, która całą otoczkę grozy traktowała zawsze z przymrużeniem oka, stawiając raczej na rozbawienie i zniesmaczenie grającego. Splatterhouse, bo o niej właśnie mowa, od samego początku stanowiła lekko pastiszowy amalgamat różnych horrorowych inspiracji – od Evil Dead, przez Piątek Trzynastego, aż po spuściznę H.P. Lovecrafta. Wszystko zaczęło się w 1988 roku, kiedy to pierwszy Splatterhouse autorstwa Namco zawitał do salonów gier. Gracz wcielał się w niejakiego Ricka, studenta parapsychologii, usiłującego ocalić swoją dziewczynę Jennifer z łap nikczemnego doktora Westa. Żeby było jeszcze ciekawiej, Rychu ginął zanim nawet gra na dobre się zaczęła – w wersji na automaty wyświetlał się nawet obowiązkowy napis Game Over, co potrafiło mocno zdezorientować grającego. Dopiero po chwili na scenę wkraczała demoniczna maska, mocno przypominająca tę hokejową, noszoną przez niejakiego Jasona, i wskrzeszała wkurzonego bohatera. Mimo wspomnianej żartobliwości, gra była jak na swoje czasy potwornie krwawa i niesmaczna – do tego stopnia, że domowe konwersje zostały w wielu miejscach złagodzone. Usunięto m.in. co bardziej groteskowych przeciwników, epatujące przemocą sceny ich śmierci, a także symbole religijne.



Zaś w kwestii rozgrywki, „Rozbryzgowa Chałupa" była prostym jak konstrukcja sztachety side-scrollerem. Rick szedł w prawo, masakrując plugawe monstra za pomocą arsenału sprzętów domowego użytku (np. decha wyrwana z płotu, tasak). Gra została przyjęta całkiem ciepło, choć raczej z uwagi na klimat i oprawę niż prostacką rozgrywkę. O dziwo, na kontynuację trzeba było czekać aż cztery lata – tym bardziej frapujące, biorąc pod uwagę, że Splatterhouse 2 był pod wieloma względami praktycznie kopią „jedynki". Dopiero trzecia część pociągnęła temat dalej, oferując większą swobodę poruszania się po planszy i elementy labiryntowe. Tym razem Rick musiał odnaleźć drogę, błądząc po kolejnych pomieszczeniach upiornego dworzyszcza, walcząc już nie tylko z potworami, ale przede wszystkim z upływającym bezlitośnie czasem. Kiedy licznik dobiegał do zera, gra nie kończyła się automatycznie, zamiast tego powodując rozgałęzienie w ścieżce fabularnej, która koniec końców mogła doprowadzić do jednego z czterech zakończeń (w sumie taki mini-Heavy Rain a.d. 1993). Pomimo prób ewolucji, seria nie zdołała na dobre przyjąć się na rynku, skutkiem czego wydawać się mogło, że skończy żywot na trzech częściach (plus wydana tylko w Japonii Splatterhouse: Wanpaku Graffiti). Ale, ale... żyjemy wszak w epoce ekshumowania nawet najgłębiej zagrzebanych w przeszłości licencji, wobec czego nie powinien dziwić fakt, że w końcu, po kilkunastu latach, ktoś sobie o Splatterhouse przypomniał. Niestety, nad produkcją odświeżonej wersji gry zdawała się ciążyć klątwa.

Najęte przez Namco studio Bottle Rocket notorycznie nie wyrabiało się z terminami i wymogami jakości, co poskutkowało odebraniem im projektu. Gra, która koniec końców wpełzła do czytników konsol w 2010 roku zdecydowanie sprawiała wrażenie pozszywanej z nie do końca pasujących do siebie kawałków. Całkiem przyzwoity slasher mieszał się w niej z tragicznymi elementami platformowymi, a całość upstrzona była szpetnymi niedoróbkami i dodatkowo obciążona nieprecyzyjnym sterowaniem. Szkoda, bo w nowym Splatterhouse czuć było ducha starych odsłon serii, a także uwielbienie autorów do klasyki jajcarskiego horroru, z Armią Ciemności na czele. Nie zabrakło momentów wyrwanych żywcem z 8-bitowych przygód Ricka (mordercze embriony!), a dialogi prowadzone pomiędzy bohaterem a siedzącą mu na twarzy wredną maską potrafiły wywołać na twarzy gracza złośliwy uśmiech. Do tego dochodził rozluźniający soundtrack, składający się głównie z twórczości ciężkawych kapel pokroju Mastodon, High on Fire, Lamb of God czy Goatwhore. Koniec końców, spory potencjał na wskrzeszenie jednej z fajniejszych i bardziej charakternych serii w historii gier został niestety zmarnowany. Na kolejną szansę przyjdzie Rickowi czekać zapewne kolejnych kilkanaście lat. No cóż, dobrze, że prawdziwa groza nie umiera nigdy. ■

NA ŚMIERĆ I ŻYCIE

ROK 1996 – TRÓJWYMIAROWE MORDOBICIA ŚWIĘCĄ TRYUMFY, ZAŚ KRÓL ŻELAZNEJ PIĘŚCI I WIRTUALNY WOJOWNIK SPIĘCI SĄ W ŚMIERTELNYM ZWARCIU O DOMINACJĘ. JAK TO CZĘSTO BYWA. GDZIE DWÓCH SIĘ BIJE, TAM TRZECI CHCE SKORZYSTAĆ

W tym akurat przypadku, owym trzecim okazał się całkiem nowy tytuł autorstwa Tecmo, stworzony pod przywództwem jeszcze względnie mało znanego Tomonobu Itagakiego. Gra ochrzczona jako Dead or Alive uderza na salony i spotyka się tam z bardzo ciepłym przyjęciem – i nie piję tylko do ciepłych i spoconych łap graczy, ładujących do automatu kolejne żetony. Nic dziwnego, że zarówno Saturn, jak i PS One szybko dostają swoje konwersje, przypieczętowujące popularność tej, świeżej wszak, marki.

Popularność – wypada dodać – zasłużoną, bo DoA rzeczywiście zaprezentował świeże podejście do gatunku. Znudzony przekombinowanymi mordobiciami 3D, Itagaki postawił na prostszy, ale zarazem bardziej dynamiczny system walki, wymagający od gracza raczej refleksu niż konieczności wkuwania setek kombinacji przycisków. Nie znaczy to, że brakowało głębi i techniki – rozbudowane rzuty i kontrataki dawały spore pole do popisu tym, którzy poświęcili czas na ich opanowanie. Ewenementem w gatunku było także podejście do miejscówek, na których toczyły się walki. Mianowicie, zamiast typowych ring-outów, ścian czy niekończących się aren, DoA wprowadził tzw. Danger Zone, otaczającą każdy ring. Po wkopaniu tam przeciwnika nie pojawiali się jednak spleceni w namiętnym uścisku Tom Cruise i Val Kilmer. Efekt przypominał raczej wyrżnięcie przeciwnikiem o pole minowe – efektowna eksplozja wyrzucała upadającego oponenta w powietrze, dając okazję do wyprowadzenia dotkliwego juggle'a. Z jakimkolwiek realizmem nie miało to oczywiście nic wspólnego (bo i nikt tak nie twierdził), ale pojedynkom dodawało rumieńców i dodatkowej warstwy taktycznej. Warto jeszcze dodać, że także pod względem grafiki i dźwięku gra nie miała czego się wstydzić – oprawa budziła skojarzenia z VF2, i nic dziwnego, biorąc pod uwagę, że hulała na segowej płycie Model 2. Tym, co dodatkowo wyróżniało DoA była realistyczna (od razu należy dodać „w kontekście 1996 roku") animacja… hmm… „walorów" przedstawicielek płci pięknej.

Jak już wspomniałem, DoA zostało ciepło przyjęte przez kombatancką brać. Szybko doczekało się kilku zmodyfikowanych wersji, jak to wówczas miewano w zwyczaju („a niektórzy pielęgnują ów zwyczaj do dziś" – stwierdził, nieśmiało zerkając w stronę Capcomu). W końcu jednak nadszedł czas, by po „A" powiedzieć „B" i wydać pełnoprawny sequel. Wybudzony z alkoholicznego stuporu Itagaki wynurzył się z siedziby studia już w 1999 roku, wraz z gotową kontynuacją – Dead or Alive 2. Udaną kontynuacją, dodam od razu, bez wymuszonego suspensu. Nowy engine gwarantował lepszą grafikę, płynniejszą animację (także biustów wojowniczek, za których ruchy odpowiadał ponoć osobny silnik fizyczny!) i ciekawszy system walki. Podstawy nie zmieniły się diametralnie, ale już w szczegółach modyfikacji było sporo. Przede wszystkim, „strefy zagrożenia" poszły w odstawkę, zastąpione rozbudowanymi, wielopoziomowymi arenami – koniec z płaskimi połaciami terenu. w DoA2 wojownicy mogli miotać sobą nawzajem po realistycznie oddanych miejscówkach, przebijając ściany i spadając z dużych wysokości, przenosząc zarazem walkę do zupełnie nowych obszarów. Ponadto, miłym dodatkiem okazał się tryb Tag Battle, czyli znane i lubiane obijanie się parami, w którym największe wrażenie robiły specjalne kooperacyjne rzuty. Summa summarum, druga część okazała się szybsza, ładniejsza i bardziej rozbudowana od poprzednika. Nic dziwnego, że zyskała sobie nie mniejszą popularność, lądując na niemal wszystkich możliwych platformach sprzętowych (m.in. Dreamcast, PS2 i Xbox). Nie wszyscy spodziewali się, że kolejna odsłona serii mocno zawęzi grupę odbiorców, i to na życzenie własnych twórców.

Oto bowiem w roku pańskim 2001 trzecia część Żywych lub Martwych zadebiutowała jako tytuł na wyłączność dla czarno-zielonej konsoli Microsoftu. Manewr, trzeba przyznać, ryzykowny, zwłaszcza jeśli wziąć pod uwagę, że japońscy gracze podchodzili do Xboxa jak pies do jeża. Nie był jednak wielkim zaskoczeniem dla tych, którzy pamiętali o skłonności Itagakiego do wydawania jego gier na najpotężniejszej w danej chwili platformie. W rezultacie, DoA3 mógł pochwalić się wręcz powalającą oprawą graficzną – w chwili premiery nie było w gatunku drugiego tytułu, który mógłby konkurować z nią pod tym względem. W kwestii rozgrywki obyło się za to bez rewolucyjnych zmian – ot, zwiększono płynność poruszania się zawodników w trzech wymiarach i z lekka przytępiono żonglerkę przeciwnikiem, jednocześnie czyniąc grę przystępniejszą dla początkujących. Zmiany te zaowocowały ciepłym, choć nie gorącym przyjęciem gry – o ile nad jakością grafiki rozpływali się praktycznie wszyscy, o tyle co poniektórzy wytykali, że serię zaczyna toczyć stagnacja. Jasnym stało się, że marka potrzebuje transfuzji świeżej krwi. Dla wielu takowym okazało się DoA Xtreme Beach Volleyball, czyli sportowo-popierdółkowy odprysk serii skupiający się na tym, za co wielu ją pokochało – damskie krągłości.

Tymczasem zaś nadszedł rok 2005, a wraz z nim nowa generacja sprzętu. Tecmo bynajmniej nie przespali okazji do zabłyśnięcia na dziewiczym poletku – Dead or Alive 4 ukazało się niemal równocześnie z premierą Xboxa 360. Gra nie zawiodła oczekiwań fanów, choć ponownie obyło się bez rewolucji. Poprawiono grafikę, a także – ku uciesze weteranów – podbito lekko poziom trudności, spiłowany przy okazji DoA3. Czwarta odsłona serii okazała się ostatnią przed długim okresem posuchy – w rok później, siłą rozpędu, pociągnięto jeszcze temat siatkówki plażowej, rzucając na rynek DoA Xtreme 2. Przez kolejne trzy lata z Tecmo nie doszło choćby najcichsze piśnięcie na temat ewentualnej kontynuacji, co z pewnością miało sporo wspólnego z odejściem z firmy Itagaki-sana. W 2009 roku światło dzienne ujrzała pecetowa Dead or Alive Online, przeznaczona w dużej mierze na chiński rynek, a rok później posiadaczy PSP uraczono obraźliwie wręcz złą Dead or Alive Paradise. Atmosferę polepszyło nieco Dead or Alive Dimensions, wydane przed kilkoma miesiącami na Nintendo 3DS, któremu nie zaszkodziły nawet opóźnienia wywołane skutkami japońskiego tsunami, a także mały skandal związany z klasyfikacją wiekową gry w Skandynawii i Australii. ■

THE STORY SO FAR...

Jak łatwo zauważyć, w głównym tekście nie poruszyłem wątku splatającej wszystkich gier z serii fabuły. Pominięcie owo łatwo jednak wytłumaczyć tym prostym faktem, iż… niespecjalnie jest o czym pisać. Historyjka przedstawiona w DoA sytuuje się w dolnych strefach niższych nawet w porównaniu z innymi mordobiciami, które jak wiadomo do nagrody Pulitzera nigdy nie pretendowały. Nie pomagały też projekty postaci, przypominające raczej kreacje z Parady Wolności niż ekipę gotowych na wszystko zabijaków. Oba elementy doskonale oddano zresztą w niesławnej adaptacji filmowej z 2006 roku – tak złej, że aż zabawnej. Na samo wspomnienie Erica Robertsa w roli złego pana w superokularach gęba sama wykrzywia mi się w dobrotliwym uśmiechu. Zaś dla wszystkich, którzy uważają, że gorzej zekranizować już się nie da, mam krótką i dobitną odpowiedź: Tekken.

999zł 888zł

Konsola + kupon 50zł + kabelHDMI

SklepGekon.pl

WROCŁAW ul.Drobnera 36

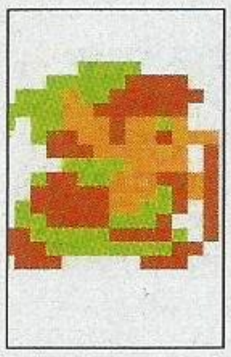
KRAKÓW ul.Wrocella 6

tel.WRO 713742617

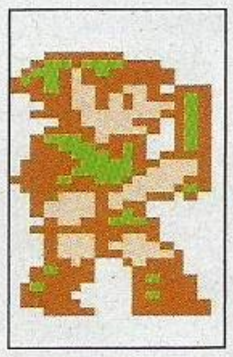
tel.KRK 784779518

- sprzedaż/wymiana gier
- regeneracja płyt
- serwis konsol

LATKA LECA
EWOLUCJA KULTOWYCH POSTACI
LINK



1986 – The Legend of Zelda
Nasz młody bohater zadebiutował jako tyleż sympatyczna, co nieskomplikowana zbitka pikseli. Tym niemniej, nawet w tak minimalistycznej formie bez problemu dało się wychwycić jego cechy szczególne – zielony kubrak i czapkę, pokaźny nochal, a także wystające spod plerezy spiczaste uszy.



1988 – Zelda II: The Adventure of Link
Poproszony o bis, Link postanowił wziąć się za siebie i pokazać się publiczności z zupełnie innej strony. A konkretnie – z boku. Skutkiem czego chłopak wysmuklał i nabrał nieco bardziej realistycznych proporcji ciała (pomijając wciąż imponujące rozmiarami uszy i kinol). Pomimo tych zmian wizerunkowych, fani wciąż byli w stanie bez problemu poznać swego 8-bitowego idola.

1991 – A Link to the Past
Przeskok do 16 bitów, a także na zupełnie nową konsolę, uczcił nasz heros w sposób dość nietypowy, a mianowicie jednym wielkim powrotem do korzeni. Koniec z dbaniem o linię, oto wraca oryginalny, wesoły i pękaty Link – ale odwzorowany z wszystkimi szczegółami, na które pozwoliły potężne wówczas bebechy SNESa. Zauważcie też, jakich chłopak nabrał kolorów – przesiadka na świeży system zdecydowanie dobrze mu zrobiła.

1998 – Ocarina of Time
To musiało kiedyś nastąpić – nasz ukochany kurdupel w zieleni przestał być pocieszną bitmapą, stając się niemal równie pocieszną trójwymiarową bryłą. Może i przedstawiał się w nowej roli nieco kanciasto, ale nigdy wcześniej nie mógł pochwalić się tak proporcjonalną budową ciała i równie naturalnym zestawem ruchów. Fani przyjęli go z otwartymi ramionami. Wiedzieli, że od postępu nie ma odwrotu.

2000 – Wind Waker
Po quasi-realistycznej (jak na swoje czasy) Okarynie Czasu, fani mogli spodziewać się, że teraz już z każdym kolejnym występem Link będzie bardziej szczegółową, realistyczną postacią. A tu figa, nasz bohater, najwyraźniej przechodząc kryzys wieku średniego, postanowił ponownie zdziecinnieć. Spójrzcie tylko na ten łobuzerski uśmiech, nic sobie nierobiący z naturalnych proporcji ciała, wielką makówkę i liche kończyny. Wielu miało mu za złe tak radykalną woltę, ale nie ulegało wątpliwości, że to – jak zwykle – stary, dobry Link.

2006 – Twilight Princess
Cztery lata później Link w końcu objawił się fanom tak, jak sobie zapewne życzyli przed premierą Wind Wakera – w najbardziej foremnej i realistycznej jak dotąd wersji. Po dziecinnym skoku w bok, nasz bohater wyraźnie dorósł i stężał. Co nie znaczyło, że w tej całej dojrzałości zgubiła się jego tożsamość i klasyczne, nieodłączne elementy wizerunku – może być mroczniej i poważniej, ale bez zielonego kubraka i czapki się nie obejdzie i basta.

PIWNICA KROOGERA

Michał „Krooger" Cichy
Krooger już od ponad roku służy Ciemnej Stronie Mocy i jest wydawcą gier video w firmie Galapagos Interactive, a jego opinie są opiniami wyłącznie prywatnymi. Prywatnie jest wyznawcą prasy drukowanej, z którą z niewielkimi przerwami związany był od 1997 roku. Podczas kryzysu wieku średniego stwierdził, że z dziennikarstwa ciężko jest wyżyć, więc po sprzedaży swojej duszy korporacji próbuje odkupić winy pisząc do NEO+. Obecnie czeka na deszczową porę roku, żeby wczuć się i w końcu zagrać w Heavy Rain.

Tak się składa, że Piwnica Kroogera sąsiaduje (a przynajmniej sąsiadowała do niedawna) z bardzo ciekawym działem w Retroplus, o grach różnych gatunków, w które niby nikt nie grał. Nie grał, bo gry te nigdy nie wybiły się ponad przeciętność i są obecnie... stare. Tak się składa, że w co najmniej połowę tytułów opisanych w tej rubryce grałem, a czasami nawet całkiem sporo. W oczy rzuciły mi się ostatnio platformówki. To był najbardziej klasyczny, najprostszy i zarazem dający najwięcej satysfakcji gatunek gier, po które sięgałem, a obecnie pod naporem FPSów trochę o nich zapomniałem. Kiedyś gra, która była platformówką, od razu dostawała u mnie spory kredyt zaufania.

Fizycznie i w pełni świadomie rozpocząłem zabawę z grami w 1989 roku od Commodore 64 i Pegasusa (plus u koleżanki nieco wcześniej grałem na Atari 65XL). Nie pamiętam z tamtych czasów zbyt wielu gier – wtedy liczyła się raczej ich ilość. Za smarkaty byłem, żeby myśleć o swojej przyszłości – po prostu grałem! W Mario, Giana Sisters, Green Beret, Contra, Ghosts'n Goblins, chodzone bijatyki i trochę komnatówek, takich jak Jet Set Willy czy Montezuma's Revenge. Pamiętam też grę z gościem przypominającym Tarzana, który skakał po lianach i unikał co jakiś czas chyba jakiejś małpy – pamiętam, że tylko raz udało mi się ją wgrać z taśmy magnetofonowej. Grałem w nią praktycznie cały dzień aż się zawiesiła i nigdy więcej nie udało mi się jej uruchomić. Do tego dochodzi oczywiście kultowy Pitfall. Teraz jak piszę te słowa, pamięć mi nieco wraca, ale trudno mi przypomnieć sobie inne istotne platformówki. Szkoda, że Game Room na XBLA tak szybko umarł – tam można było swego czasu trochę powspominać.

386DX/40MHz, 4MB RAM, 160MB HDD i 1MB VGA na karcie Trident. To był mój pierwszy PC. Na cholernie bogato, jak na tamte czasy. Nie miałem tylko karty dźwiękowej, bo wtedy nie była zbyt popularna. To chyba oczywiste, że pierwszą platformówką „na poważnie" był Prince of Persia. Zakochałem się w tej grze i pamiętam, że często włączałem i patrzyłem jak bardzo naturalnie książę biega, skacze i turla się. Wtedy to była najwyższa jakość! Najśmieszniejsze w tym wszystkim jest to, że samą grę przeszedłem dopiero dwa lata temu i to na X360. Wersja HD zachowała swój klimat i wydała mi się wyjątkowo przystępna. W tym samym okresie zobaczyłem też po raz pierwszy Another World. Ta gra zrobiła na mnie tak ogromne wrażenie, jak chyba żadna później wydana pozycja. To było wtedy jak film! To była prawdziwa animacja na najwyższym poziomie. Nawet dzisiaj robi ogromne wrażenie i widać, że Eric Chahi chciał ją zrobić bardzo „ponadczasowo". Nie silił się na nienaturalne szczegóły – to było narysowane na tyle prosto i ładnie, że urzeka nawet w tej chwili. Pamiętam też Prehistorika na lekcjach informatyki, a Prehistorika 2 w domu po lekcjach. Jak przypomnę sobie, że siedziałem w święta w pokoju i przy kakao ciąłem na 14-calowym monitorze w te gry, to aż mi skręca żołądek. To piękne wspomnienia.

Gra, która siedzi na twardym dysku, to nie tytuł, który trzeba przez kwadrans wgrywać do pamięci komputera, więc pamiętam to wszystko dużo dokładniej. Pamiętacie Titus The Fox? Wiecie, że odpalony dzisiaj, zanim pojawi się ekran tytułowy dziękuje nam, że gramy w tę grę dzisiaj, po tylu latach? To taki easter egg od Titus Interactive. A kto pamięta „reklamówkę" lizaków o nazwie Zool? A James Pond 2: Codename Robocod? W tamtych czasach powstawało wyjątkowo dużo gier na podstawie filmów i wszystkie były robione na jedno kopyto, co nie ujmowało im uroku, bo były... platformówkami. The Blues Brothers, Hudson Hawk, Lethal Weapon – z perspektywy czasu te gry nie zachwycają, ale po ich uruchomieniu niemalże znikała granica pomiędzy filmem a grą. Wtedy. Umownie.

Pamiętam jak dzisiaj, firmę Krisalis z ich genialnym Soccer Kid. Gry Disneya tworzone na podstawie popularnych bajek wyznaczały swego czasu jakość gatunku – Aladdin do dzisiaj uznawany jest za jednego z najlepszych platformerów. A The Lion King czy The Beauty and The Beast? No właśnie. Sink or Swim? Słyszeliście o tej grze? Mam oryginał wydany w Polsce przez LK Avalon, kiedy gry wydawali jeszcze w pudełkach po kasetach VHS. To trochę prorocze działanie, bo dzisiaj gry kupujemy w pudełkach DVD.

Nie chcę tutaj jakoś mocno wchodzić w chronologię tego wszystkiego, a jedynie luźno sięgnąć pamięcią do młodości. Seria Dizzy – super wyzwanie, super klimat i zasadniczo rzecz biorąc ciężka do zrozumienia fabuła. To w końcu Dizzy był tym jajem, czy tylko tak wyglądał? Pamiętam The Lost Vikings i The Fury of the Furries. Miały niezaprzeczalny platformowy urok, a do tego wymagały ode mnie ruszenia mózgownicą, a to bardzo mi się podobało. Z gier wartych odnotowania trzeba wspomnieć oczywiście o Soniku, ale ten nigdy nie przypadł mi do gustu, bo jakoś styl „szybko, szybciej, w prawo" nigdy nie był moim ulubionym. Lubiłem rozgrywać historię – Commander Keen, Duke Nukem (znany również jako Nukum), Donkey Kong, Shadow of The Beast, Jurassic Park, Mega Man. Powoli do celu, z dużą ilością ciekawych, zręcznościowych wyzwań. To lubiłem. I tak, pamiętam grę platformową zrobioną przez Blizzarda – w Blackthorne lubiłem ulżyć w cierpieniu zakutym w kajdany więźniom – to była brutalna gra.

Moimi ulubionymi platformówkami z czasów nastoletnich bezapelacyjnie były Abuse (strzelanie myszką, bieganie klawiaturą – jak później w FPSach!), Flashback (genialny klimat), Heart of Darkness (mistrzostwo) i obie części przygód Abe'a, które przeszedłem na PlayStation w salonie na parterze przed 21-calowym telewizorem w święta, na przemian z Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero.

Kiedy pomyślę sobie, że dzięki takim usługom jak XBLA czy PSN mogę zagrać w gry z mojego dzieciństwa, ale też i nowe niczym nieustępujące prekursorom marki, to ciarki przechodzą mi po plecach. Spelunky HD czy Digger HD nadal są megamiodne. Shadow Complex pokazał, że można odnieść sukces grą w starym stylu. Comic Jumper czy Super Meat Boy to moje ostatnie osiągnięcia. Bionic Commando nadal czeka na dysku, żebym go w końcu odpalił. Braid skończyłem. Limbo skończyłem. Gdzieś na półce stoi płyta z Heart of the Alien na Sega CD, którą w końcu trzeba podłączyć. A Mario 64? Klonoa? Pandemonium? Viewtiful Joe? Donkey Kong? Jazz Jackrabbit (+ wersja Gwiazdkowa)? Nawet Kirby na Wii kopie tyłek. Tyle tego jest, że nawet dziś mogę niejako wrócić te kilkanaście lat wstecz. Piękna sprawa. Niech ten gatunek nigdy nie wyginie! ■

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

WARIANT 1: FULL

NAKŁAD WYCZERPANY

+ PEŁNA GRA (X360/PS3)

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy, w tym wariancie wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent:

GRĘ W PEŁNEJ WERSJI na wybraną konsolę!

Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Nie ma możliwości wyboru gry – pozycja jest losowana spośród dostępnych w danym momencie. Przed wpłatą prosimy o kontakt mailem pod adresem: prenumerata@neo-plus.pl celem wyboru platformy. Gry są wydaniami promocyjnymi.

EXTRA CENA: 120 zł

WARIANT 2: KLASYK

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

CENA: 99 zł

WARIANT 3: POŁÓWKA

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów w cenie 5, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

CENA: 49 zł

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (np: Prenumerata wariant 2 lub Archiwalia numer 118) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu wraz z kodem pocztowym.
Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, numer rachunku: **38 1240 1112 1111 0000 0165 7638**
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.
Preumerata poza granicami Polski (Klasyk): Europa z Rosją i Izraelem - 299 PLN, Ameryka Północna, Afryka - 349 PLN, Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 399 PLN

W SPRZEDAŻY NUMERY ARCHIWALNE // Kompletny spis recenzji znajduje się pod adresem: http://neoplus.gameplace.pl
Każdy numer archiwalny w cenie 13 zł (wraz z kosztem przesyłki) // W sprawie dostępności numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl

http://recenzje.neogo.pl

największa baza recenzji konsolowych – recenzje z archiwalnych numerów NEO+ już ponad 2000 recenzji gier!

http://neogo.pl

codzienna porcja nowinek ze świata konsol, ciekawe dyskusje, materiały video w HD, relacje z pokazów i wiele innych atrakcji

F.A.Q. 3

WASZE LISTY I SMSY W IMADLE MAXA I EKIPY

Witam w październikowym FAQ. Za oknem może i coraz chłodniej, ale za to na półkach sklepowych coraz więcej wyczekiwanych gier. Na razie jednak nie widać, by odciągały Was one od pisania do nas – oby tak dalej. A teraz, do lektury! //DrMax

W POPRZEDNIM EPIZODZIE

WASZE OPINIE

Henu: Dział recenzji po drobnych zmianach prezentuje się o wiele korzystniej. Widzę, że słuchacie czytelników. Za to wielki szacun! Pomysł z recenzowaniem osobno trybu multi w założeniach wydaje się genialny.

Daniusiek: Numer ciekawy od strony wizualnej (gratuluję powrotu do „kolorowych" recenzji oraz wtrąceń opinii innych osób), a i treść czasopisma ciekawa.

Ryan: Fajny art w gamescomowym tekście o DMC. Gadające głowy jak zawsze fajne. Art w lewym dolnym rogu na 46. stronie dziwnie rozpikselowany. Jak przeczytałem, że w Batmanie głosu Pingwinowi użyczy Nolan „jestem wszędzie" North, to mi podjarka opadła. Recka FNK do bani. Martwe Piksele i Top 10 spoko. Latka Lecą awesome.

Adam: Fantastyczna okładka. Aż mnie zwaliło z nóg, jak zobaczyłem NEO+ na półce sklepowej. Rewelka. Super robota!!! Zawartość w środku też jak zawsze na poziomie.

Patryczek118: Czemu brak wyglądu Scorpiona z Mortal Kombat Deception? Teraz czekam na Sub-Zero... Nie spodziewałem się recenzji Catherine i teraz jeszcze bardziej chciałbym zagrać w tę grę.

Kasia: Dlaczego DrMax na każdym kroku podkreśla, jaki to on jest niby niesamowicie stary dziad? Czy ma 145 lat i ledwie sapie?

Kowal: Martinez, mordo Ty moja! Nie można było z tym tekstem ujawinić się wcześniej? Przynajmniej przez połowę życia nie myślałbym, że jestem jakimś odmieńcem. Choć przyznaje, że są gry w których czuję zew natury i chęć rywalizacji z żywym przeciwnikiem. Jak na razie przeżywanie gry w samotności to jest to co lubię najbardziej. a świadomość, że ma się bratnią duszę w kimś takim jak Martinez jest całkiem przyjemnym uczuciem. Stara szkoła rządzi.

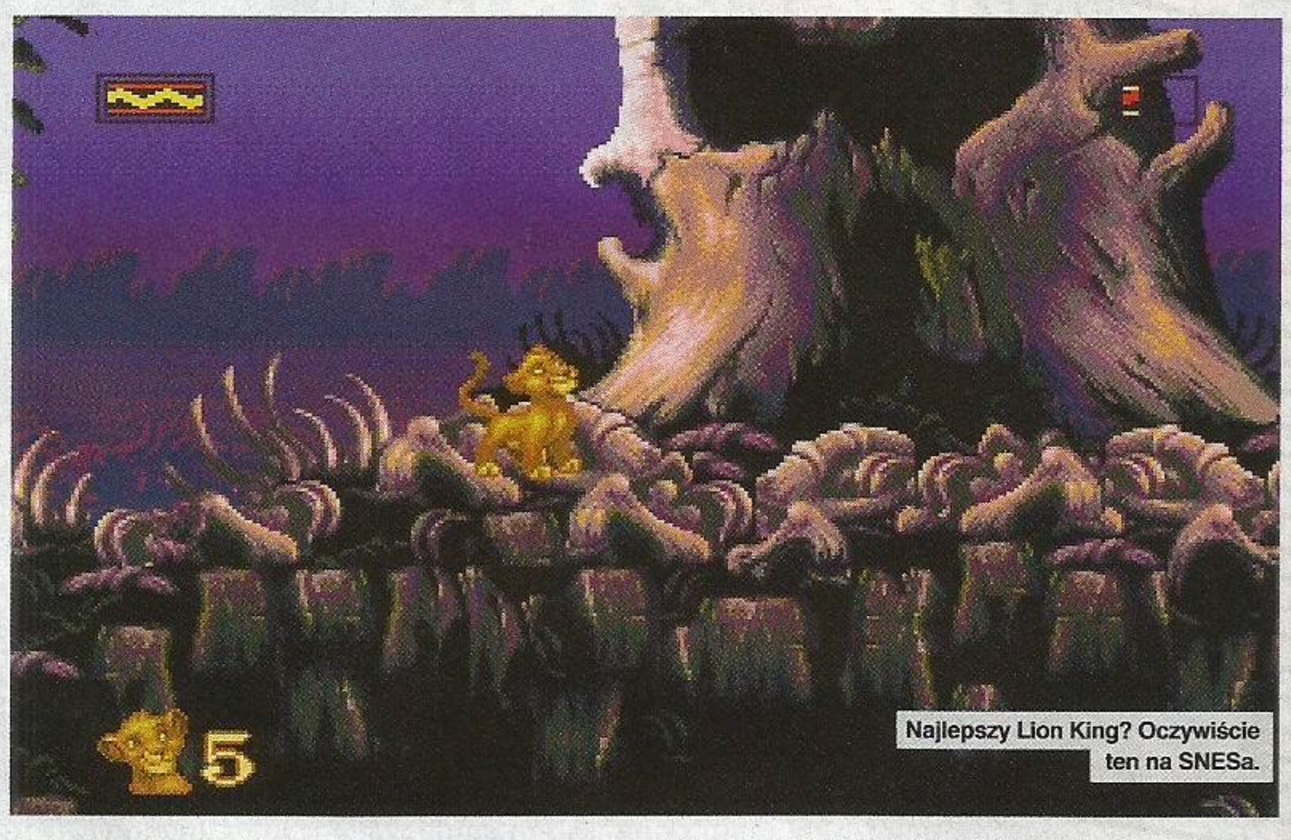
torq314: Serdeczne pozdrowienia dla Martineza za felieton, pod którym podpisałbym się z chęcią sam. Niekoniecznie pod zdaniem „tylko ja mam drewniane nogi", bo jako zwolennik singla w świecie wirtualnym, w rzeczywistym bardzo lubię kontakt z ludźmi, natomiast multi w świecie wirtualnym w przytłaczającej większości przypadków albo w ogóle mnie nie interesuje, albo szybko nudzi.

Animowana sztuka i kapitalistyczne rzemiosło

Witam. Powrót do kin klasycznej animacji Disneya „Król Lew" w wersji odnowionej cyfrowo był dla mnie naprawdę świetną sprawą. Najwspanialszy w dziejach światowej kinematografii film rysunkowy **[polemizowałbym – Max]** uzyskał szansę na przypomnienie o sobie nowemu pokoleniu dzieciaków. Temu samemu pokoleniu, które wydawałoby się ma to szczęście, że obecnie w kinach pojawia się znacznie więcej wysokobudżetowych animacji niż choćby w latach 90. Dlaczego więc ośmielam się stwierdzić, że w tym natłoku tytułów znajdzie się miejsce dla, pozornie, odgrzewanego kotleta? Dlatego, że jest to produkcja, której rozmach nie opiera się na liczbie celebrytów użyczających swych głosów postaciom, ani na liczbie bąków puszczanych przez głównego bohatera (co ostatnio jest bardzo modne). Król Lew to przede wszystkim genialna historia wzorowana na szekspirowskich „Makbecie" i „Hamlecie", świetnie napisana muzyka i piękna kreska rysowników. Dzisiejsze produkcje zaś to przede wszystkim, porządne bo porządne, ale jednak tylko rzemiosła.

Czy ja wiem... Spora rzesza amerykańskich krytyków filmowych raczyłaby się z Twoją oceną sytuacji nie zgodzić. Dla nich to właśnie klasyczne animacje Disneya stanowiły przykłady absolutnego rzemiosła, a dopiero Pixar tchnął w animację to dodatkowe, unikalne „coś". Prawda natomiast przedstawia się tak, że wypadałoby do każdego filmu podchodzić indywidualnie. Bo mimo wszystko nie uważasz chyba, że siła takich animacji jak Wall-E czy Up drzemie w liczbie celebryckich bąków na minutę?

Analogię pomiędzy Hollywoodem a branżą gier video w tej kwestii zauważyłem, gdy w kilku ostatnich numerach NEOplus, przeglądając dowolne działy – Newsy, Specjały, Recenzje, natrafiałem na Wasze (czyli redaktorów) kąśliwe przytyki pod adresem wydawców dotyczące skoku na portfel gracza. Banałem będzie stwierdzenie, że branża, którą się interesujemy zmienia się niezwykle dynamicznie. Wystarczy otworzyć dowolny numer N+ sprzed 5-6 lat, by zauważyć różnicę. Kapitalizm to kapitalizm, zarabiać trzeba i od zawsze był to główny cel przyświecający twórcom gier. Nowe możliwości zarobku (daleko nie szukać: cyfrowa dystrybucja chociażby) tylko sprawiły, że proceder „skoku na kasę" stał się lepiej zauważalny. No tak, ale w tych samych kapitalistycznych realiach tworzył się „Król Lew".



Najlepszy Lion King? Oczywiście ten na SNESa.

I odniósł sukces. Duży sukces.

„Kapitalizmem" rzuca się w dzisiejszych czasach przy każdej dogodnej okazji, także opisując zjawiska niemające z prawdziwym znaczeniem tego słowa wiele wspólnego. Nie mówię, że robisz to samo w swoim liście, ostrzegam tylko, żeby uważać z tym terminem – wbrew pozorom nie dotyczy on jakiejkolwiek działalności mającej na celu napchanie sobie kabzy.

Czytam NEOplus blisko 10 lat, w trakcie tej dekady wiele razy podejmowany był temat „epickich" produkcji, które kunsztem artystycznym mogłyby być porównywane z wybitnymi dziełami literackimi czy filmowymi właśnie. Sztandarowym przykładem tych polemik są przywoływane niemal do znudzenia ICO i Shadow of the Colossus. Nie odniosły jednak swego czasu specjalnego sukcesu.

Zależy jak postrzegasz sukces. Prestiżowo, były wręcz spektakularnymi sukcesami – praktycznie wszyscy krytycy piali nad nimi z zachwytu, obie zapisały się też na stałe w historii swojego medium. Z perspektywy artysty, trudno wymagać więcej. Natomiast rzeczywiście, jako komercyjnym produktom poszło im gorzej – choć Kolosy były w tym względzie znacznym postępem w porównaniu z niedostrzeżonym przez klientów ICO.

Nie wiem jak sprawa będzie się prezentować z reedycjami w HD, ale nawet jeśli odniosą sukces wydaje mi się, że będzie to tylko wyjątek potwierdzający regułę. Hmm... a może po prostu nie tędy droga? Może takie growe (jest takie słowo?) odpowiedniki „Króla Lwa" już istnieją tylko ich nie zauważamy? Może żądamy od gier niemożliwego? Zastanówcie się sami: każda branża ma swoich wirtuozów. Dosłownie każda. I uprzedzając pytania: tak, branża produkująca trutki dla szczurów też się kwalifikuje. Ale czy od trutki dla szczurów wymagamy efektownego działania pozwalającego zaobserwować epicką walkę gryzonia o życie, zmuszającą nas do refleksji nad przemijalnością? Przecież to brzmi idiotycznie. Z branżą gier video jest (o zgrozo!) podobnie. Osoby trudniące się projektowaniem gier, pracując na swoją pozycję w branży większość czasu spędzili na polepszaniu umiejętności przed komputerem, a nie dbaniem o rozwój sfery duchowej. Nie traktujcie moich słów skrajnie; nie mówię o upośledzeniu sfery duchowej, po prostu uważam, że programiści mają takie samo pojęcie o sztuce, jak każdy przeciętny człowiek. Może więc takim branżowym dziełem sztuki jest GTA IV będące świetnym skodowanym sandboxem całkiem nieźle udającym miejską rzeczywistość? Może takim dziełem sztuki jest Modern Warfare 2, bo czy niezwykłym jest, by ludzie z różnych zakątków świata spotykali się na wirtualnych arenach biorąc udział w symulacji działań wojennych? Właśnie w kodzie gry a nie jego warstwie artystycznej doszukiwałbym się kunsztu, który powinien budzić podziw. Jak więc powinien wyglądać growy (argh... znowu to słowo) odpowiednik „Króla Lwa"? Powinien zachwycać maestrią skodowanego świata, świetną grafiką, rozwiązaniami designerskimi, płynną animacją, brakiem bugów... Wyliczać można w nieskończoność. A co z tą warstwą artystyczną? Zależy z jaką grą mamy do czynienia. Warto jednak wymagać od strzelanek dobrej fabuły, a przynajmniej takiej, która trzyma

się kupy, by to strzelanie miało jakiś sens; od przygodówek niebanalnych, charyzmatycznych postaci, od RPGów oprócz dobrego scenariusza także ścieżki dźwiękowej zapadającej w pamięć. Jeśli te elementy będą dopieszczane, jeśli będziemy w nich czuć ducha humanizmu, a nie tylko rzemieślniczą robotę i co najważniejsze, docenimy tego ducha, to wszystko razem wzięte da nam obraz najlepszego, co w grach można spotkać. A wszelkie dyskusje o tworzeniu epickich gier odejdą do lamusa.
Czapel

Pracujący przy grach programiści mogą mieć „takie samo pojęcie o sztuce, jak każdy przeciętny człowiek", ale pewnie nie mniejsze niż np. animatorzy ślęczący nad „Królem Lwem". Po to właśnie jest panujący nad całym przedsięwzięciem reżyser, czy inny główny projektant. To właśnie on, plus ewentualnie wąska grupka producentów wykonawczych, mają „czuć" o co w tym wszystkim chodzi. Zarówno film, jak i gry to przedsięwzięcia dla setek ludzi – trudno, żeby wszyscy jak leci, od scenarzysty przez grafików aż po panią sprzątaczkę, przebywali w stanie ciągłego duchowego uniesienia, bo nie wystarczyłoby czasu na samą robotę. Masz natomiast rację, że ocenianie gier w oparciu o walory czysto filmowe lub książkowe jest zwyczajnie niesprawiedliwe (choć osobiście uważam, że często są w stanie wygrać nawet na takich zasadach). Aczkolwiek przyznaję bez bicia, że nie przepadam za roztrząsaniem „to dzieło sztuki, a tamto już jeno rzemiecha" – każdą twórczość zwykliśmy odbierać subiektywnie, a sam termin „sztuka" został na przestrzeni lat wyświechtany do imentu i konia z rzędem, kto powie co ma naprawdę oznaczać.

Wciąż twardy jak skała

Witaj doktorze. Wracam po trwającej wieczność przerwie, bo nurtuje mnie trochę (żeby doktorka nie przerazić) pytań. Tak jak trzy miechy temu wszystko ładnie i schludnie wypunktuję.

Dzięki Skało! Dobrze, że na niektórych można polegać, a jeszcze lepiej, że równie schludnie oznaczyłeś pytania od najmniej do najbardziej frapujących. Bo czemuż innemu służyłaby ta nadprogramowa liczba znaków zapytania?

1. Prosiłbym o wprowadzenie kącika online, w którym będą pokrótce wszystkie informacje o DLC, skinach, avatarach i motywach pojawiających się na konsolach. Może doktor pomysł podsunąć??? Proszę ładnie o to.

Przyjmuję ładną prośbę i równie ładnie pytam: Nie szkoda miejsca na to? Zwłaszcza gdy można złapać za pada i w każdej chwili samemu wszystko przejrzeć?

2. Minecrafta doktor mam nadzieję kojarzy. Czy jest szansa, aby ta zacna i bez wątpienia mocarna gra dostała się na PS3???

Jest! Znaczy, szansa, bo gra jak na razie zawitać ma na X360.

3. Jaką doktor poleca grę na PS3 z lokalnym koopem, bez niezwykle utrudniającego życie znaczka PEGI 18???

Ach, zaiste, niech Przedwieczni przeklną to pieruńskie PEGI 18, samo utrapienie z nim. Nie ujrzysz go chociażby na okładkach Portala 2 czy innego Dungeon Siege 3.

4. Czy na PSS są jakieś darmowe pełne wersje gier????

Były, kilka miesięcy temu, z okazji kilkutygodniowej nieobecności PSN. Nie mów, że przegapiłeś?

5. Czy w jakimś numerze N+ jest recenzja Limbo????

No ba! Sierpniowy z ubiegłego roku, miszczu!

Na tym kończę i liczę, że doktor odpowie.
Skała

Powiadają, że jeśli umie się liczyć, najlepiej liczyć na siebie. W tym przypadku jednak nie przeliczyłeś się. Jak widać na niektórych jeszcze można liczyć na tym nieobliczalnym świecie.

Kącik pluszowego joypada: ważka kwestyja

Szanowny Doktorze,
Piszę do Ciebie, ponieważ uważam Cię za swego rodzaju autorytet i potrzebuję, abyś wypowiedział się w pewnej kwestii. Spieszę nadmienić, iż kwestia ta jest tyleż delikatna, co ważka i byłabym niezmiernie zobowiązana, gdybyś potraktował sprawę z należną jej powagą.
Zanim przejdę do sedna, opowiem Ci jeszcze, że Sony dało mi w ramach przeprosin grę, za którą powinni mnie przeprosić. Utknęłam, Doktorze, i jak mamę kocham, próbowałam raz, drugi i osiemnasty przejść ten fragment, ale umiejscowienie checkpointa skutecznie mnie zniechęciło (i własny sejw nie pomaga, i tak mnie wydupca wcześniej). Bo nie ma nic równie fajnego, jak powtarzanie 876545467 razy czynności, które przychodzą bez trudu, by z blazą na twarzy dotrzeć do fragmentu sprawiającego kłopot i wypierniczyć się, z tej blazy, w pierwszej sekundzie. Głupi Ratchet i Clank. Ale ja nie o tym, Doktorze! Bardzo, ale to bardzo ważna kwestia, którą musisz jak najprędzej dla mnie rozstrzygnąć! Do-kto-rze.
Gotów?
Uwaga!
Doktorze.
Czy gry... uważasz? Czy gry, mianowicie... Czy gry, być może, w którymś momencie, w jakimś wymiarze, w pewnych okolicznościach.. Otóż czy gry, to... Czy gry to samochody?
Doktorze?
Pozdrawiam z fotelika.
stopaboga

Otóż, moja droga, to zaiste ciekawe pytanie, gdyż gdyby potraktować kwestię z punktu widze... (strzał w pysk) ...znaczy się, NIE! O mój dobry Boże, nie! Gry to absolutnie nie samochody! Przysięgam! Tylko już nie bijcie!

Używki, głupcze!

Witam! Pretensjonalnym tytułem mojej wiadomości nawiązuję do ostatniej strzelaniny, jaka odbywała się na łamach enplusowego FAQ w okolicach tematyki używanych gier. Niestety, moim zdaniem, większość strzałów trafiło w płot, aniżeli w sedno problemu. Było o populistycznym argumencie „płacę za grę, robię z nią, co chcę", było o „gry to nie samochody" i co z tego wynika. Albo i nie. A póki co chyba nikt (czytam regularnie, ale mogłem pominąć) nie wspomniał o kluczowych sprawach, jakimi są: własność intelektualna i ochrona praw autorskich. Nie chcę się wymądrzać, bo żaden ze mnie specjalista w dziedzinie prawa, a rzeczone hasła można z łatwością wyszukać w necie, co by zapoznać się z czym mamy do czynienia. W każdym razie, chodzi o prosty fakt, iż gry, tak samo jak książki, utwory muzyczne, filmowe, programy komputerowe etc. są „niematerialnymi przejawami intelektualnej działalności człowieka" itd., zgodnie z obowiązującą definicją utworu. To ostatnie to słowo klucz. I jak już mamy świadomość, czym gra video (w przypadku naszych rozważań) jest, możemy się spierać o „praworządności" używek, tudzież analizować aspekt moralny procederu odsprzedawania/wymiany gier.

Oczywiście. Z racji istnienia wspomnianych przez Ciebie praw autorskich i własności intelektualnej, nie mogę w majestacie prawa powielić świeżo kupionej gry i odsprzedać lub rozdać kopii kolegom. I póki co do tego (z punktu widzenia konsumenta, sprzedawca to trochę inna para kaloszy) ich rola się ogranicza – gdyby było inaczej, już dawno musielibyśmy po odpaleniu gry oglądać srogie ostrzeżenia, że za odsprzedanie komukolwiek niniejszej płyty grozi pięć latek w kryminale i zarekwirowanie naszego chomika przez FBI.

W skrócie, łożąc dwie stówki w okolicach premiery za nowiutki soft na naszą konsolę, który fizycznie przyjmuje formę plastiku, papieru i błyszczącego krążka, rzeczywiście – w świetle prawa – nabywamy prawa do korzystania (w rozumieniu wydawcy) z zawartości płyty. Korzystania i nic poza tym. Gra na płycie to licencja na utwór producenta/wydawcy (zależy kto posiada prawa majątkowe), obarczona stosowną umową, jaką powyższy zawiera z nabywcą gry. O wiele prościej wygląda to w cyfrowej dystrybucji, gdzie nie dostajemy materialnej otoczki, która kusi do odbierania praw majątkowych faktycznym ich posiadaczom.

Jasne. Oczywiście zdajesz sobie sprawę, że nic z tego, co na razie napisałeś w najmniejszym stopniu nie kłóci się z ideą handlu używanymi grami?

Zresztą, co tu dużo mówić, wystarczy spojrzeć na pierwsze strony N+ (obok gadających głów we wstępniaku) i stosowną formułkę mówiącą, że: „(tralalala) nie można numerów

KONTAKT

BĄDŹMY W KONTAKCIE

- **E-MAIL**
  pod adresem: faq@neo-plus.pl
- **SMS**
  nr telefonu: 519 892 608
- **FORUM**
  http://forum.neogo.pl
- **WWW i KOMENTARZE**
  http://www.neogo.pl
- **FACEBOOK**
  użytkownik: neogopl
- **BLIP**
  śledź nas na blip.pl/neoplus
- **YOUTUBE**
  kanał NEOGOpl

NEOGO.pl

WASZE WYPOWIEDZI

Temat: Devil May Cry HD Collection

Dariusz Ski: Kurde, dla DMC kupiłem kiedyś PS2 i to dzięki tej grze znów zacząłem grać po kilkuletniej przerwie. Dla mnie najlepsza część w serii i pierwsza trójka najlepszych gier na PS2 w ogóle (MGS3, RE4 i właśnie DMC). Zobaczę po ile będzie, chętnie bym znów pograł prawdziwym Dante.

Spuczan: Capcom może dać wszystkie trzy części, a Konami nie? Oj nieładnie.

Szczudel: Jedynkę kupię, jeśli będzie w przystępnej cenie na PSN. 2 i 3 część sobie odpuszczę – co za dużo, to niezdrowo. Tak jak trylogia God of War – zanim doszedłem do 3 części schematy zdążyły mnie znudzić.

Temat: Nintendo ma problemy z Wii U

Henu: Ostatnie decyzje Nintendo wydają się kompletnie nieprzemyślane. Jakby uwierzyli, że cokolwiek wypuszczą na rynek rozejdzie się w dziesiątkach milionów egzemplarzy. Mam nadzieję, że taki zimny prysznic poskutkuje bardziej przemyślanymi decyzjami w przyszłości, bo w tym roku wielkie N straciło bardzo dużo w moich oczach.

ilippo240: Racja, dostali po dupie i teraz najwyższy czas spiąć poślady, i jeszcze raz przemyśleć koncepcję Wii U. 3DS pokazał, że cokolwiek ze znaczkiem Big N nie gwarantuje sukcesu.

Arkadiusz Matecki: Nie tak dawno cały internet był pewny, że PSV będzie mieć RAM obcięty do 256MB, po czym Sony na GC to zdementowało i wyśmiało plotki. Nie ekscytowałbym się takimi newsami.

Squaresofter: A moje anonimowe i pewne źródła donoszą, że są podobno ogromne problemy z produkcją Halo 4. Na mapach do multi jest ponoć tyle bugów, że nie wiadomo, czy gra wyjdzie przed 2015 r.

Temat: Syndicate będzie FPSem!

Thompson51: Developer i materiał jest dobry, więc jestem na tak. Wprawdzie to kolejny FPS na rynku, ale przyznajmy szczerze, jako inny gatunek, gra niespecjalnie miałaby szansę stać się hitem w obecnych czasach.

Olek 'Ciach' Kuś: Serce się kraje, przerabianie Syndicate na FPSa, żeby zmniejszyć ryzyko i zwróciły się koszta, a tematem zajmują się wyrobnicy. Nie jestem zgredem żyjącym wspomnieniami, jak niektórzy fani Fallouta miotający gromy na Bethesdę za F3, ale nie wyobrażam sobie Syndicate bez części strategicznej.

Mac: No cóż, przejście w FPP, to logiczne piętno dzisiejszych czasów. W zasadzie Syndicate było taktyczną strzelanką z lekką domieszką strategii, więc forma może być. Wrzuciłbym bardziej rozbudowaną fabułę i tyle. Z tym że czym wtedy będzie to się różniło od Deus Ex?

Zielony666: Jestem w stanie postawić 1000000000 $ że główny bohater będzie próbował wyrwać się z macek Eurocorpu i koniec końców będzie miał kosę z Kościołem Nowej Apokalipsy i Eurocorpem. Jakieś wydarzenie odmieni jego świadomość, no ogólnie kopia fabuły z Deus Exa.

Dołącz do dyskusji na neogo.pl

FORUM

WASZE WYPOWIEDZI

Temat: Gears Of War 3

Matt: To jedna z najlepszych gier, jakimi bawiłem się na X360. Bardzo późno zaczął mi się podobać główny wątek, dopiero pod koniec trzeciego rozdziału, no ale jak już w fabule konkretnie p***nęło, to ciężko było mi podnieść pada z podłogi. Podoba mi się zakończenie historii o Locustach (jedna z niewielu gier, gdzie można mówić o definitywnym końcu). Początek oceniam na coś pomiędzy 7 a 8/10 – jest poprawnie, są starzy znajomi, ale klimat jakiś dziwny, historia wolno się rozkręca, grafika niczym nowym nie zaskakuje. Ale potem rozdział trzeci się kończy i nagle dostajemy Gearsy, na które każdy czekał!

Pawlik: Po pierwszym akcie jestem chyba jednak lekko zawiedziony. Dalej gra się w to wyśmienicie, jednak zabrakło jakiegoś powera. Walka z bossem była bardzo sztampowa, absolutnie niczym się nie wyróżnił od tego, co już widzieliśmy w poprzednich częściach. Nowi przeciwnicy to tak naprawdę Locusty, z tym że fajnie wybuchają. Motywy Cole'a był fajny, ale chyba jednak trochę za długi, Marcusem chodzi mi się lepiej. Aha, gram na hardcore i faktycznie to taki odpowiednik normal z „jedynki".

Jedyn: Mnie brakowało jakichś akcji niezwiązanych ze strzelaniem, bo momentami strzelania już miałem dosyć, a przerwy od wymiany ognia nie trwają tu dłużej niż kilka minut. Ale i tak Epic odrobili lekcję, ostatni boss jest fajny, płynność gry świetna, kampania przemyślana. Widać, że nic nie dzieje się bez przyczyny. Jeden z lepszych singli, w jakie ostatnio grałem.

Temat: Dead Island

Druciak: Przegrałem w grę jak na razie 10 godzin, staram się robić wszystkie misje poboczne i nie spotkał mnie ani jeden bug. Szczęście? Ogólnie walka nie jest trudna. Ja mam taktykę taką, że jak biegnie zombiak, to skok+kopniak, zombiak leży i reszta to już formalność. A jak jest ich dużo, to wchodzimy na samochód i tam z pozycji kucniętej eliminujemy wszystkie zombiaki, które przyleciały.

MaxVarEmreis: O mamo, ależ ta gra jest fabularnie pocięta i niespójna. Chyba wszyscy w Techlandzie mieli gdzieś związek przyczynowo skutkowy. Była całkiem dobra podstawa do zrobienia przyzwoitej fabuły. Gdyby nie było tyle dziur i błędów w przedstawieniu wątku głównego, całość odbierałoby się znacznie przyjemniej.

Kazuo: Gra jest dobra, na pewno to nie żaden crap, te minimum 7/10 się należy. Niżej dają tylko osoby, którym wyskoczył jakiś wredny bug uniemożliwiający normalne granie. Mimo to noty pokroju 3 czy 4/10, to już zwyczajne trolowanie i wprowadzanie innych w błąd.

Psycho-Mantis: Sorry, ale wystawianie grze oceny 8/10, gdy nie da jej się skończyć przez restartujący się save jest trochę niepoważne. Nie zamierzam krzyżować tej pozycji, ale to nie są drobne błędy, nawet nie wpadka, a kompromitacja.

Temat: Ni No Kuni w 2012 w USA!

Kradziej: Kocham tę grę bardzo. Jeśli rozgrywka i pomysły będą na poziomie Dark Cloud 2, a studio Ghibli dostarczy cudną fabułę, to będzie najlepsza gra w dziejach.

Enoce: Śliczna, zarówno limitowana wersja sprzętu, jak i gra, wyglądająca jak anime, w którym sami możemy pokierować głównym(i) bohaterem(ami) i fabułą. Bajkowo-kolorowy klimat, niepowtarzalna kreska – oby tylko sama mechanika gry nie zawiodła.

Dołącz do dyskusji na forum.neogo.pl

archiwalnych i bieżących sprzedawać po cenach niższych niż na okładce" itd. Pomimo tego, że gazetka jawi się jako zbitka celulozy i atramentu, to faktycznie o jej wartości świadczą „niematerialne przejawy ludzkiej działalności intelektualnej", tj. artykuły, do których żaden czytelnik, nawet płacąc za produkt 9,99zł, nie może sobie rościć praw majątkowych i czerpać tożsamych korzyści. Proste. Czemu więc z grami miałoby być inaczej?

Nie jest. Formułka, o której piszesz skierowana jest nie tyle do indywidualnych czytelników, co do nieuczciwych kolporterów odsprzedających nieupłynnione egzemplarze czasopisma po zaniżonych cenach. Na podobnej zasadzie ustalane są ceny gier w sklepach.

Wracając do gier – kupuję płytę, bawię się kilka/naście/dziesiąt godzin i odsprzedaję MOJE prawo do korzystania z utworu komuś za pieniądze mniejsze, niż przewiduje to wydawca, a do tego odbieram zapłatę za to prawo faktycznemu właścicielowi – pozbawiam go praw majątkowych. Coś tu nie gra, co nie?

Niby dlaczego? Przecież producent i wydawca otrzymali swoje wynagrodzenie. Dlaczego nagle ma im ono przysługiwać podwójnie? Jak słusznie podkreślasz, odsprzedajesz wszak SWOJE prawo do korzystania z „utworu". A za jakie pieniądze, to już sprawa Twoja i kupującego. Myślisz, że wydawca byłby szczęśliwszy, gdybyś sprzedał drożej?

Powtarzam, prościej byłoby (z punktu widzenia zrozumienia problematyki), gdybyśmy faktycznie nabywali wyłącznie prawa do licencji bez materialnej otoczki, tak jak na PSN czy XBLA. I pomimo szwindli ze składaniem się na gry z PSN, nikt raczej nie miałby wątpliwości, że nie kupuje gry jako takiej, ale prawo do korzystania z utworu, który z definicji jest niematerialny. A zgodnie z zawieraną umową (proponuję zajrzeć do instrukcji lub odpowiedniej zakładki przed zakupem w e-sklepie), nie możemy z nią robić, co chcemy.

Tak jest, wszystko jest kwestią zawieranej ze sprzedającym umowy. To teraz powiedz mi dlaczego wydawcy nie wprowadzą z dnia na dzień do umowy licencyjnej w fizycznie sprzedawanych grach wzmianki o zakazie odsprzedaży swojego egzemplarza? Nie tylko dlatego, że wszelkie organizacje zajmujące się strzeżeniem praw konsumenta rzuciłyby im się do rzyci jak wściekłe psy. Głównym powodem, o czym wydawcy niespecjalnie lubią mówić, jest to, że na handlu używkami w dużej mierze jedzie cały zachodni rynek gier. W Ameryce możesz ów niecny proceder uskutecznić w niemal każdym sklepie – zostawiasz używaną grę, a w zamian dostajesz na konto określoną sumkę kredytu na zakup nowych. Na takich właśnie transakcjach wyrosła m.in. potęga sieci GameStop. Wydawcy nie są głupi i zdają sobie sprawę, że gdyby z dnia na dzień zlikwidować całe zjawisko, wielu graczy zwyczajnie przestałoby kupować jakiekolwiek gry. Pomijając już fakt, że póki nie przeszliśmy całkowicie na dystrybucję cyfrową, wolą nie wkurzać sklepikarzy.

Inna sprawa to ta, która przekłada się na faktyczne traktowanie praw autorskich w różnych dziedzinach życia. Dla przykładu, w świetle prawa można kopiować „część" książki na własny użytek. Nawet, jeżeli jest to 95 stron ze 100 całości. Ale pozostaje dyskusyjny aspekt etyczny takiej działalności. To tak na marginesie. W każdym razie liczę, że wprowadziłem więcej rozsądku niż zamieszania, a mój list nie będzie kolejną kulą w płot.

guzik

„Zabiliście świnie w rynku, którą złam granatu w żywot ugodził. Strzelajcie jeszcze tydzień, a może zabijecie drugą..." – że pozwolę sobie zacytować klasyka. Nie żeby w Twoim liście nie było trafnych obserwacji, ale już z wyciąganymi z nich wnioskami bywa różnie – zwłaszcza z ferowaniem ocen moralnych byłbym bardziej wstrzemięźliwy, choć szanuję Twoje poglądy na temat handlu używkami (na szczęście, nikt Cię do tego nie zmusza). Koniec końców, nic tylko pozazdrościć producentom i wydawcom klientów. Zazwyczaj konsument boczy się i obraża przy najmniejszym nawet podejrzeniu, że jest robiony w bambuko. A tu proszę, wielu graczy najwyraźniej nie ma nic przeciwko i jeszcze sympatyzuje. No i fajnie. Osobiście, choć na niedobór empatii nie narzekam, nie zamierzam płakać nad losem wydawców, którzy z jednej strony żalą się, jaki to straszny i niemoralny ten rynek używanych gier, a z drugiej wprowadzają tak dyskusyjne i uciążliwe rozwiązania jak Online Pass.

Kaśka miała fajny biust?

Hejo. Przeczytałem recenzję Catherine Tadega **[któremu chwilowo oddaję głos w dyskusji – Max]**

Tadeg: Się wyrwałem... Odmiana mojej ksywki zawsze samego mnie zastanawia, ta chyba jest dobra!

i chciałem tylko dopowiedzieć coś od siebie. Ze względu na specyficzną specyfikę specyficznej gry Catherine (która jest specyficzna), udało jej się znaleźć widocznie swoją niszę pośród recenzentów i graczy ciekawych „o co to całe halo". Jednakże nie wszyscy będą nią zachwyceni, zwłaszcza że nic nie przygotowuje gracza na jej zakończenie, które jednych potrafi zainteresować, a innych zgubić, kiedy to będą rozpaczliwie krzyczeć w zagubieniu „co jest k****!?". Postaram się nie puszczać wielkich spoilerów, ale chcąc omówić to, o co mi chodzi, będę omawiał końcówkę w pewnym stopniu, więc czuj się ostrzeżony.

Tadeg: Tak też wszyscy się czujemy. Bring it on.

Jak pewnie wywnioskowałeś, gra nie podeszła mi za bardzo. Pierwsze zetknięcie z wiodącą parką (Vincent & Katherine) przypomina bardziej spotkanie na dywaniku u szefa niż dwójki zakochanych. Nie czuję między nimi żadnej chemii, Katherine zachowuje się jakby posiadała Vincenta w roli prywatnego, pozbawionego uczuć i aspiracji samobieżnego penisa trzymanego na krótkiej smyczy. Facet z kolei na sam jej widok kuli się, jakby miała go za sekundę przycisnąć obcasem i smagać pejczem po jajkach. Co w ich związku do tego doprowadziło? Dlaczego jej w ogóle zależy na spotykaniu się z takim Vincem? Sądząc po zachowaniu jest niezależną, dojrzałą kobietą sukcesu, podczas gdy jej partner zachowuje się skrajnie niedojrzale. Ten związek jest mało prawdopodobny, ale z drugiej strony, mało w życiu widziałem. Potem wkracza druga Catarzyna. Która jest tak stereotypową japońską ero-lolitką, że znienawidziłem ją od pierwszego wypowiedzianego przez nią, tym piszczącym głosikiem, słowa. W pewnym sensie rozumiem, że Vincent boi się zerwać z nią kontakt (pomimo moich usilnych prób w samej grze) – w razie zemsty ma przesrane.

Tadeg: (Nie)stety scenariusz jest w dużym zakresie określony z góry i, tak jak napisałem w recenzji, za dużo nie da się narozrabiać. Jedynie wpłynąć na zakończenie. Mogliby to bardziej rozwinąć jak choćby w Heavy Rain, gdzie niektóre sceny w ogóle mogły nie mieć miejsca, ale hej, spoko, może zrobią to w Catherine 2. Atlus zapowiada, że to teraz „marka", więc i nowe gry będą.

Ale nie potrafiłem patrzeć, jak pogrąża się z każdym wypowiedzianym słowem do którejkolwiek laski, w sposób wrzeszczący „UKRYWAM COŚ!", a żadna nie zwracała na to większej uwagi, zupełnie jakby to był jego normalny sposób rozmowy – trzaskanie głupich min, potliwość, jąkanie się i przesadna gestykulacja (chociaż w końcówce okazuje się że... ops, prawie spoiler). I dziwię się jego kumplom, z których KAŻDY po trzecim dniu powinien go lać po pysku, kiedy zaczynałby się żalić. Dla jego dobra.

Tadeg: Niestety, Vincent też mnie trochę denerwował. Taki kapeć z niego.

Kolejną rzeczą jest typowo japoński sposób prowadzenia narracji. Znaczy, każdy istotna informacja (szczegół czy nie) jest powtarzana do znudzenia, niemalże wbijana do głowy. „Hej, słyszeliście plotkę?" wypowiadane przez kelnerkę nie zapomnę chyba już nigdy. „Ci co mają dziwne sny, umierają!" (czy powiedzieli jej to ci, co mieli dziwne sny i umarli?). Podobnie, co wieczór widzimy Vinca rozmawiającego z kumplami o tych samych rzeczach co poprzedniego wieczora i nic nie zostaje rozwiązane czy popchnięte do przodu w ich wyniku. Możesz też próbować spławić jedną/obie K/Catherine – nic to nie da. Może pomniejsze różnice w scenkach, nic więcej. To w jaki sposób prowadzisz korespondencję i dialogi ostatecznie znajdzie odbicie we wskaźniku, który decyduje o zakończeniu, ale i tak większy na niego wpływ mają pytania w snach (z prozaicznej przyczyny – jest ich więcej). Tylko że... są absurdalne! „Czy małżeństwo to koniec świata?". Odp: tak/nie. Co to ma być? Nie da się tego tak łatwo zaklasyfikować. Albo pytanie, czy codziennie zakładasz świeżą bieliznę. Jak to ma do się... czegokolwiek?

Tadeg: Wiesz, japońska gra. Temat majtasów zawsze się przewija – inaczej Japończycy nie byliby sobą. A na serio – tak naprawdę tylko jedna noc i zadane podczas niej pytania mają kluczowe znaczenie, reszta jest tak trochę dla picu. Ale wiadomo – wolisz Kathy, wybierasz dobrą opcję, czyli świeże gacie. Wolisz zło, zakładasz brudne majtasy. Yyyy... jakoś tak.

Zakończenie to osobny świat. Po wyjściu na

jaw pewnego sekretu Kaśki (nie powiem której) i co w tym wszystkim robił szef baru, zastanawiałem się czy Atlus tak na serio bierze gracza. Wiem, że w Japonii robi się gry w stylu anime, a jak anime to też pojechane pomysły. Ale serio, Atlus? Okazuje się, że cała ta szopka miała konkretny cel, tylko dlaczego w tej całej zabawie w koszmarach mógł faktycznie zginąć? Jaki byłby wtedy tego sens, jeśli mężczyźni mający te koszmary ginęli? Zwłaszcza, że nie pamiętali swoich snów, a więc i podejmowanych w nich rezolucji? Nie lepiej byłoby na wstępie im powiedzieć „róbcie tak albo będziecie się wspinać aż umrzecie"? W ogóle końcówka wyskakuje jak ekshibicjonista zza krzaka. Nie posunę się do porównania do „Deus ex machina", ale NIE da się jej przewidzieć. Nie ze względu, że jest genialna, tylko abstrakcyjna. W stylu [SPOILER]. Dobra kończę tego maila. Napisałem więcej, niż myślałem, że wyjdzie. Mimo wszystko, nie uważam Catherine za złą grę. Ale wymaga odpowiedniego odbiorcy. Kogoś kto uwielbia puzzle (bo stanowią 1/3-1/2 gry i potrafią przegiąć pałę zbyt często), nie przeszkadzałaby mu japońska narracja, ani tamtejsze archetypy postaci (Toby-'ego miałem ochotę strzelić po każdym wypowiedzianym przez niego zdaniu), a zwłaszcza, ZWŁASZCZA nagłe zejście gry na [SPOILER].

Tadeg: Nie wytrzymałeś. Ocenzurowałem spoilery. Co do klocków – zgadzam się z Tobą, dlatego zaznaczyłem to w recenzji. Powiem Ci więcej. Mój kolega, napalony bardziej na Catherine niż ja, ostatecznie walnął grę w kąt, bo go klocuchy wnerwiły na amen.

Moją reakcją było rozczarowanie połączone z szokiem typu „WTF!?". Pewnie obejrzałem o jedno anime za dużo i przeszkadzają mi już głupoty, które są w nich serwowane, podobnie jak klisze fabularne i klony archetypów postaci. Uczuliłem się. W każdym razie, dzięki za przeczytanie i do... przeczytania, zdaje się. 3majcie się i nie dawajcie pupy. Ten kraj zasługuje na zajebiste pismo konsolowe, a wy je tworzycie. Howgh wodzowie! Prowadźcie!
Piotr

Tadeg: Miłe słowa, sweet, dzięki w imieniu N+. Widzę, że najmniej podpasiło Ci „pewne" zakończenie. Warto zaznaczyć, że kompletny absurd zostaje ujawniony tylko w jednym z nich. Pozostałe są OK. To tak trochę jakby wziąć UFO Ending z Silent Hilla i zacząć zastanawiać się nad nim. Ja przy scence z Catherine zwyczajnie się uśmiałem. Masz rację, trochę nie pasuje, ale mimo wszystko ja całość łyknąłem jak pelikan.

NEOman: reaktywacja

Witam ekipę N+. Naprawdę miło Was ponownie widzieć. Mocno się zmieniliście przez te trzy lata. Powiem wprost: przepraszam, pragnę odnowić naszą znajomość. Powracam jako Wasz stały czytelnik, bo dotarło do mojej łepetyny, że popełniłem błąd zaprzestając wydawania miesięcznie dyszki na Wasz periodyk. Jesteście w świetnej formie. Gratuluję.

Zacytowałbym coś natchnionego o nawracaniu i takich tam, ale chyba jeszcze nie mam aż tak rozbuchanego ego, więc ograniczę się do krótkiego: „Dzięki, witamy z powrotem".

Kupowałem dzieło Gulasha i spóły przez prawie 10 lat, począwszy od samych urodzin. Generacja czasów PS2 i Xboxa była pięknym okresem w moim życiu, w życiu konsolowego gracza. Ograłem większość ówczesnych hitów na te maszynki – z łezką w oku wspominam Silent Hill 2, który dołuje i jednocześnie przeraża mnie do dziś. Prawdziwe arcydzieło, które dało mi do zrozumienia, iż gry video to coś więcej niż zwykła rozrywka przez TV. Drgawki mam też na samo wspomnienie Ninja Gaiden, które wówczas postanowiłem ukończyć na najwyższych poziomach trudności (udało się!). Można wymieniać wiele takich dzieł. Ale po tej generacji można powiedzieć, że coś się skończyło...

...czy aby jednak coś równocześnie się nie zaczęło?

Ale nie chodzi o to, by wzdychać do czasów dawno minionych. To piękne wspomnienia, ale właśnie z punktu widzenia tamtego okresu, z dumą patrzę na dzisiejszą branżę gier video. Konsole dostały u nas tak potężny wiatr w żagle, iż można śmiało mówić o prawdziwym sukcesie ludzi Waszego pokroju – niestrudzonych graczy, którzy walczyli o dobre imię tej pięknej gałęzi rozrywki ;)

Tak jest! Tacy z nas, kurna, herosi i właśnie za to umieraliśmy w którymś tam! A jeśli ktokolwiek śmie wątpić, gotów jestem okazać moje, odniesione w boju, odciski na kciukach, a także kolekcję orderów z ziemniaka.

Pamiętam jak jeszcze nie tak dawno składałem preordery na gry z PS2 czy Xboxa. Wtedy bez mrugnięcia okiem wykładałem często nawet i 249zł. Dziś widzę ceny dużo bardziej komfortowe dla naszych kieszeni. Możemy zagłębiać się w najnowsze arcydzieła płacąc mniej (że resztę wyciągną od nas poprzez sieciowe dodatki, to już inna para kaloszy). Na szczęście zawsze można odsprzedać to, w co już się nagraliśmy. A nie, czekaj, wcale nie można, bo to przecież paskudne i niemoralne.
A to wszystko dzięki graczom, którzy pokazali, że i u nas w kraju można „grać na światowym poziomie", że warto popularyzować konsole, że jest na to zapotrzebowanie. To pozwoliło na uzyskanie dziś niższych cen, lokalizacji, imprez branżowych itd. Tak, bez wątpienia w tym roku kupuję PS3! Czas najwyższy. Pisałem już, że coś się skończyło, ale teraz mogę dodać, iż zaczęło się nowe.

Ha! Wiedziałem!

Jak każdy z wiekiem nie mam już tyle czasu co kiedyś, ale wyrobię się z graniem. Wracam do żywych. Pozdro dla całej redakcji, a szczególnie dla Ciebie, DrMax, bo przecież to Ty będziesz miał wielką przyjemność (taaa jaaasne ;P) czytać ten nieskładny list.
Pozdrawiam,
Neoman

Dzięki, pozdrawiam również. Uwierz mi, nie było tak źle.

PS: Czy tylko mnie śmieszą (a równie często irytują) te „jęki" pseudo-graczy (głównie PC, choć nie tylko), którzy tak psioczą na obecne konsole. Jakie to one zacofane, a gry takie, że patrzeć nie można. Jasne, że gry na wypaśnym PC są ładniejsze, ale 6-letnie (!!!) konsole dalej nawiązują z nimi walkę. Założę się, że te mordoklepki nie miały w życiu żadnej konsoli, a sami męczą się na jakiś złomach, marząc o nowej karcie. Chyba każdy kto ma naprawdę niezły sprzęt komputerowy, ma pewnie też i konsole, i cieszy się grami na wszystkie platformy, a nie pie**** w necie różne farmazony. No!

Mam wrażenie, że – głównie z racji postępującej specjalizacji gatunkowej – wojenki podjazdowe graczy konsolowych i pecetowych mają się ku końcowi. Oczywiście zawsze trafi się kilku krzykaczy, wyżywających się w komentarzach czy na forach, ale to już raczej margines niż powszechne zjawisko. Ergo, nie ma co się przejmować, tylko grać na czym kto lubi.

Po czym nie zapomnieć podzielić się wrażeniami i przemyśleniami w liście do ulubionego periodyku. Przypominam, że jak zwykle czekamy na tony ciekawej korespondencji od Was, no i... do przeczytania za miesiąc. ■

SMS express

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

Witam kupiłem sobie ostatnimi czasy Super Street Fighter 4 AE i ponoć są tam alternatywne kostiumy na płycie, bez dokupywania niczego z PSN. Jak można je zdobyć, odblokować, walczyć w nich? Shell.

Cśś... zdradzę Ci sekret. W poprzednich wersjach SF4 te kostiumy też były na płycie. Oh, snap, czy naprawdę to powiedziałem!? I'm on fire! Ehm, tak... A wyboru wdzianek powinieneś móc dokonać zaraz po wybraniu zawodnika.

Halo Max. Jeśli chodzi o tę informację o wersji PL w recenzjach, to miałem na myśli, żeby podawać ją w ramce pod tytułem, obok tych kilku podstawowych informacji o grze, tak żeby nie trzeba było szukać tego gdzieś w tekście. Siniak.

No jasne, kto by chciał tracić czas na czytanie tych głupich recenzji... A tak serio, to zobaczymy, co da się zrobić.

Doktorku, jak mogę kupić nr 149 i czy będzie edycja kolekcjonerska do Uncharted 3 i Batmana: AC?

Po przegapiony numer zapraszamy do archiwaliów, zaś obie wymienione przez Ciebie gry dostaną swoje kolekcjonerki – z tym, że ta do U3 będzie mocno limitowana i adekwatnie kosztowna, nie wspominając już o tym, że nie jesteśmy pewni czy dotrze na naszą stronę Atlantyku.

Krooger jest spoko
Aha. No i git.

Witam. Jakie są gry podobne do GTA na X360 i PS3? Pozdrawiam. 19EKI20

Saints Row 2 (i niedługo 3), a w mniejszym stopniu np. Red Dead Redemption albo Red Faction: Guerilla.

Cześć. Czy przypadkiem Nintendo nie pracuje nad nowym SMG? Poprzednie części bardzo mi się podobały. Pozdrawiam, Bartek.

Myślę, że Nintendo całkiem nieprzypadkiem pracuje nad nowym SMG, ale nie spodziewałbym się konkretów jeszcze ładne kilka miesięcy.

Rewelacyjny jest wrześniowy numer NEO+. W szczególności felieton Ore no (Game) Nikki Jakuba Teppera. Od niego rozpoczynam ostatnio czytanie Waszego pisma. Robert.

Dzięki, dobrze wiedzieć, że nasz nowy nabytek przypadł Wam do gustu.

ZALICZ JE WSZYSTKIE

Czyli o trofeach, acziwmentach i rozkwicie swawolnego z kwiatka na kwiatek skakania

Wyobrażam sobie, że kiedy ludzkość raczkowała jeszcze w jaskiniach i pierwsze gry trzeba było rysować sobie węglem na skalnej powale, znacznie łatwiej było dotrzymać kroku modzie i wyrywać laski na nowości. Ktoś miał ukryte dwa kilo słoniny, a inny najlepszą jaskinię w okolicy. A jeszcze inny na przykład skórę z tygrysa. Takie – można powiedzieć – widoczne gołym okiem acziwmenty. Dało się i gearem zaszpanować, jeśli ktoś miał elegancki krzemienny toporek +5 do kruszenia czaszki i +100 do podrywu. Na te akcje trzeba było zapracować i były. To oczywiste. Potem przyszła pora karier, tytułów naukowych itp. Powstała grupa ludzi zwana potocznie pionierami marki, która lubiła pokazywać innym co jest fajne. Testowała nowinki, sprawdzała sprzęta. Jakie spodnie warto zabezpieczyć? W jaki ząbek grzywkę czesać? Wybierali sobie jakąś preferencję i chwilę się nią cieszyli. W krok za nimi podążali kolejni użytkownicy marki, już odważniejsi i w większej liczbie. Oni używali sobie czegoś, wciąż uchodząc za awangardę, ale już ustalając modę dla wczesnej grupy użytkowników. Tu nasz produkt przeżywał renesans. Za pierwszą wielką migracją użytkowników, pojawiała się druga – użytkowników późnych. I potem już coraz wolniej i wolniej, maruderzy, kalafiory. Taki był od niepamiętnych czasów los produktu na rynku. Dla rozeznania na przykład podam, że facebook ma teraz erę późnych użytkowników. Pionierzy i trendsetterzy już stamtąd raczej odchodzą. Model fajny, prosty, przyjemny, na wykresie wygląda jak wywalony na plaży waleń, któremu traktor przejechał po nosku. Tak produkt zawsze żył na rynku. Od jaskiń do teraz. Bo teraz już tak nie jest... i to groziło naszemu gatunkowi wyginięciem!

Otóż pionierzy i atakujący produkty po nich trendsetterzy zupełnie przestali się wiązać. Pionierzy dosłownie szprycują się każdą nowinką jaka wychodzi. Jedną w tygodniu, jedną dziennie, jedną na godzinę. Do testowania zrobiło się tyle, że nie sposób wszystkiego policzyć. W kategoriach jaskiniowych jest to zupełna masakra! Ludzie łapią, co popadnie. Tu mają wystrugany ładnie kijek, obok głowę rekordowej ryby, obok kawałek siekierki i zgwałcone zwłoki wodza wrogiego plemienia. Wszystko z innej bajki. Rozpoczęła się eksploracja nisz, konsumenci się rozlali. Parę większych trendów funkcjonuje: Gears of War, Battlefield, Uncharted – wiadomo. Przynajmniej dopóki nie wyjdą. Nawiasem mówiąc na miejscu wydawcy GoW3 zrobiłbym całą olimpiadę GoW3 przed premierą gry – zajawka maksymalna.

No, ale dobra. Eksploracja nisz pozwoliła na przykład urosnąć serwisom miłośników całych gatunków. Na przykład MMO. Tak, tak! MMO – można grać teraz w parę MMO naraz i się nie męczyć zbytnio. W każde po trochu. Epoka wielkiego siedzenia nad tytułem zamknięta jest bezpowrotnie, a pierwsze acziwmenty dostaje się za uruchomienie gry. W Crimson Alliance dostałem bonus do avatara za zabicie pierwszego bossa, który bossem został chyba tylko dlatego, że miał jakiegoś poważnego tatę w świecie CA, który zrozumiał, że z takim rozumem jego synalek jak nie będzie bossem w grze, to nikim nie będzie. Ale nagroda jest. Jak na zawodach w przedszkolu. Musi się dziać. I od razu social blast – twister, blip, face, Google – informacja wszędzie. Kiedyś mi się wymknęło, że avatary staną się takimi postaciami

EKSPLORACJA NISZ POZWOLIŁA NA PRZYKŁAD UROSNĄĆ SERWISOM MIŁOŚNIKÓW CAŁYCH GATUNKÓW. NA PRZYKŁAD MMO. TAK, TAK! MMO – MOŻNA GRAĆ TERAZ W PARĘ MMO NARAZ I SIĘ NIE MĘCZYĆ ZBYTNIO. W KAŻDE PO TROCHU.

MMO i trochę w tym kierunku to jedzie. Widać ile kto ma punktów, w czym, jak często gra. Nie chodzi o to, żeby się zagłębić w jakąś grę – nie ma takiego obowiązku. Chodzi o to, żeby mój ludzik (avatar), miał dużą liczbę punktów w ogóle. Znaczy, że jest bywalcem. Z tej też przyczyny niszą stają się dosłownie wszystkie gry. Niszowi są HC gracze ślęczący nad FIFĄ. Hmmm...

Niszowi są w ogóle HC gracze. Wszyscy. Niszowi są miłośnicy serii Platinum, służącej także teraz do nabijania trofeów. Niszowi są miłośnicy MMO i e-sportów. Nisz jest jak mrówek. Ale nasz avatar zbiera je wszystkie na jedną tablicę. Naszą tablicę wyników. Jeszcze lepiej mają miłośnicy gier na smartfony, gdzie oczywiście też są „centra gier" i ma się swój login, i zbiera się punkty. Tam przemiał jest kosmiczny! Właściwie rzec by można dla dzisiejszego świata idealny – możesz się wręcz logować co godzinę do sklepu, a tam inny już zupełnie ranking, zniżki, inny porządek tytułów, promocje – cały czas coś się dzieje. Żyjemy w czasach, w których w równym stopniu liczy się nurkowanie głębokie w jakiś tytuł, co ślizganie się na sportowej motorówce po wszystkim co tylko wychodzi.

Ciekawe czy będzie to taki sam trend jak inne? Sądzę, że nie. Po pierwsze dlatego, że jego ideą jest właśnie nie wiązać się z niczym. Po drugie – laski nie lubią, jak się chłopaki nie wiążą. Cóż – tak ewolucyjnie nie lubią, bo potem zostają z dzieckiem, a to nie fair. Z tego powodu nawet taki film, jak „To tylko seks" z boskim Justinem T., jest komedią romantyczną, a nie dramatem, choć Dylan musi przysięgać na elektroniczną Biblię co też jest znakiem czasu. „To tylko seks" mógł i musiał powstać teraz, bo już za progiem puka nowy trend. „Reuse, resell, recycle", a także trend upraszczania i minimalizacji: czy na pewno tego potrzebuję? Mam mało, więc jestem fajny, nie zawalam się przedmiotami, oszczędzam więc jestem fajny... Chociaż akurat w przypadku gier nie mam pojęcia jak miałby się on niby zrealizować. A Wy? //Grabarz

WRC 2
FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

W FOTELU PILOTA WICEMISTRZOWIE KATEGORII JWRC MICHAŁ KOŚCIUSZKO ORAZ MACIEJ SZCZEPANIAK

JEDYNA GRA NA PEŁNEJ LICENCJI WRC!

78 ODCINKÓW SPECJALNYCH
16 GRACZY ONLINE
13 OFICJALNYCH TRAS WRC
9 KATEGORII SAMOCHODÓW (W TYM SAFARI I GRUPA B)
5 TORÓW SUPER SPECIAL
+ TORY ULICZNE!

PAŹDZIERNIK 2011

WWW.WRCTHEGAME.COM
WWW.FACEBOOK.COM/GALAPAGOSINTERACTIVE

3 www.pegi.info

WRC 2 - FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP © 2011 Leader S.p.a. Wydawca: Leader S.p.a., pod zarejestrowanym znakiem handlowym "Black Bean". Oficjalny produkt FIA World Rally Championship, na licencji North One Sport Ltd. Developer: Milestone S.r.l. Wszystkie prawa zastrzeżone. Producenci, samochody, nazwy, marki i związane z nimi wizerunki zawarte w tej grze są znakami handlowymi poszczególnych właścicieli lub materiałami objętymi przez nich prawami autorskimi. "WRC" i logo WRC logo to zarejestrowane znaki handlowe North One Sport Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. Logotypy KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i Xbox logos są znakami handlowy, grupy firm Microsoft i są użyte na licencji Microsoft." ", "PlayStation ", "PS3", " " i " △○×□ " to znaki handlowe lub zarejestrowane znaki handlowe Sony Computer Entertainment Inc. " " to znak handlowy tej samej firmy.

* Polska wersja językowa gry dostępna wyłącznie w wersji PC. Wersja PlayStation3 i Xbox360 posiada polskie opakowanie i instrukcję obsługi.

INTERIA.PL
Euronet WORLDWIDE
Multikino
SUPER express

Gra kompatybilna z 3D

PlayStation Network

WSZECHŚWIAT MA NOWĄ DRUŻYNĘ MISTRZÓW

RATCHET & CLANK™ 4 ZA JEDNEGO

PREMIERA 19.10.11

PS3
PlayStation 3

SONY
make.believe